PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

WWW.PCSOLUCES.COM

CD-ROM GRATUIT : l'actualité des jeux

DÉTAIL CD-ROM p.98

9 DÉMOS JOUABLES

EXCLUSIF • OFFICIAL FORMULA ONE RACING
EXCLUSIF • STREET WARS
• CORSAIRS
• HELL-COPTER
• HIDDEN & DANGEROUS
• KILLER TANK
• PUMA STREET SOCCER
• SPORT CARS GT
• STORM

16 DÉMOS TOURNANTES PLEIN ÉCRAN ET COMMENTÉES :

• AGE OF EMPIRES II
• TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS
• DIABLO II
• EXPENDABLE
• HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
• HIDDEN & DANGEROUS
• STAR WARS : LA MENACE FANTÔME
• MIDTOWN MADNESS
• MIGHT & MAGIC VII
• NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ
• OFFICIAL FORMULA ONE RACING
• OUTCAST
• STAR WARS : RACER
• RE-VOLT
• REQUIEM
• SOUL REAVER

60 PAGES

DE SOLUTIONS ET ASTUCES POUR COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR, X-WING ALLIANCE (SUITE ET FIN), STARCRAFT BROOD WAR (SUITE ET FIN), ETC.

110 PAGES

D'ACTU : SALON E3

DÉCOUVREZ LES 10 MEILLEURS JEUX PRÉSENTÉS À LOS ANGELES

LES JEUX DU MOIS

TESTÉS POUR VOUS : EXPENDABLE, HEROES OF MIGHT & MAGIC III, REQUIEM, ETC.

PREVIEWS

OUTCAST, STAR WARS : LA MENACE FANTÔME...

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

COMPARATIF : 14 PAGES + VIDÉOS EXCLUSIVES sur CD-Rom

AGE OF EMPIRES 2 - TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS
COMMAND AND CONQUER : TIBERIAN SUN

Numéro 27 • juin 1999
L 9506 - 27 - 39,00 F

OUTCAST

Arsenal et effets spéciaux impressionnants.

Sensation d'immersion inédite : aventure palpitante, univers riche et cohérent, bande son orchestrale...

Intelligence artificielle extrêmement développée générant des comportements ultra-réalistes.

Caméra interactive et possibilité de jouer en vue subjective ou à la 3ème personne.

Beauté à couper le souffle et animations criantes de vérité.

INFOGRAMES APPEAL PC CD

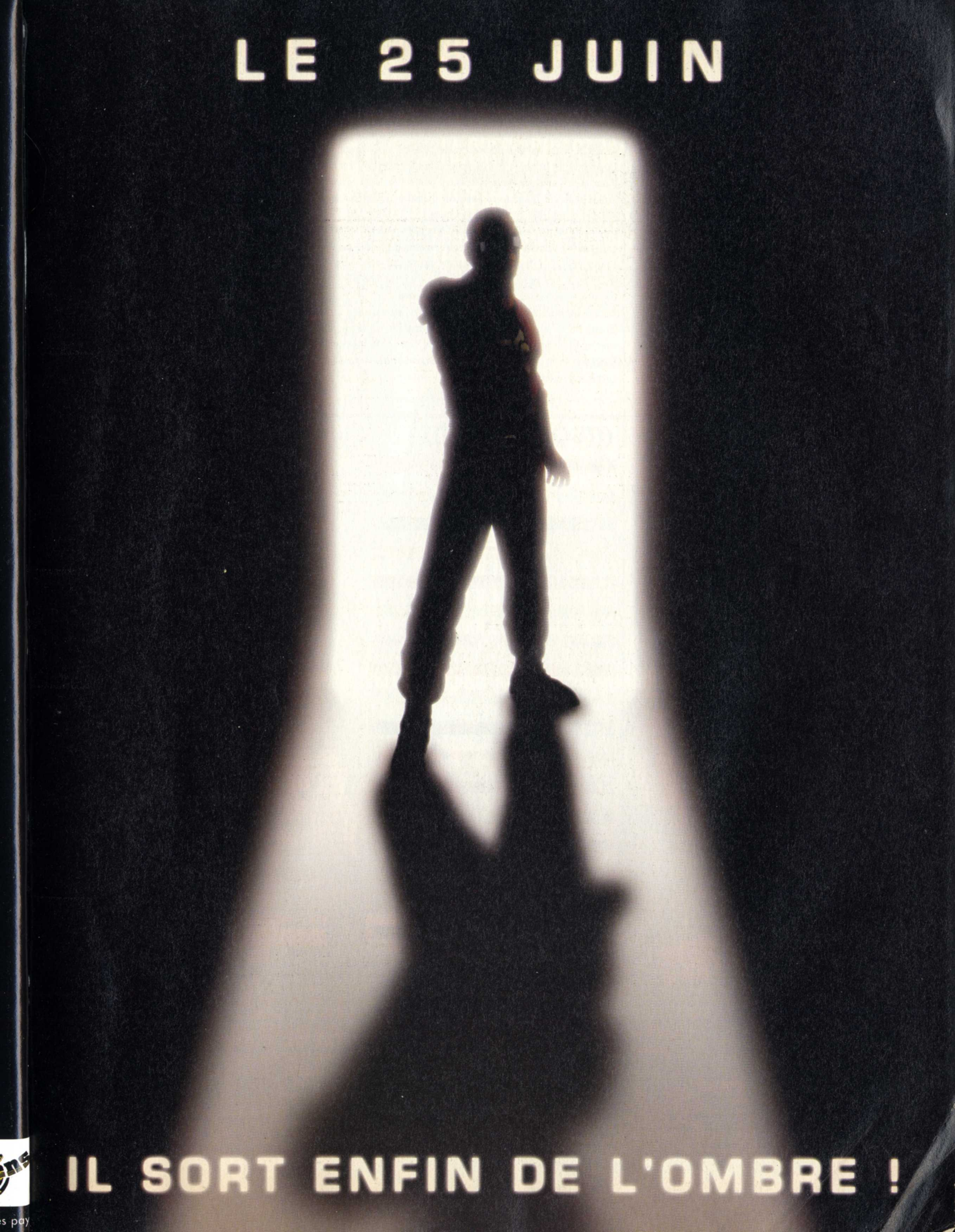
www.outcast-game.com

SIDEWINDER Compatible Force Feedback Pro

Dr Martens AirWair

©1999 Infogrames - ©1999 Microsoft. Tous droits réservés. Sidewinder est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres p

LE 25 JUIN



IL SORT ENFIN DE L'OMBRE !

PC SOLUCES juin

27

NUMÉROS UTILES
Accolade (Electronic Arts) 04 72 53 25 25
Activision 08 36 68 17 71
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
GT Interactive 08 36 68 14 11
Infogrames 04 72 65 50 00
Interplay 01 53 83 17 39
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microsoft 01 69 86 46 46
Psygnosis 01 44 40 71 99
Sierra 01 46 01 46 00
Ubi Soft 01 48 18 50 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- **Consultez le sommaire du numéro en kiosque**
- **Commandez les anciens numéros**
- **Abonnez-vous On-line**
- **Les dernières news des jeux vidéo**
- **Tous les sites des éditeurs**
- **Écrivez à la rédaction**

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général :
Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement :
Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Chefs des ventes :
Claude Jaquier -
Tél : 01 41 06 44 40 (cljaquier@aol.com)
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44 (abocyber@aol.com)
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité :
Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression :
SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique :
Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable :
Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!

(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Les exemplaires adressés aux abonnés comportent un encart "Manuel de survie" The Faculty.

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

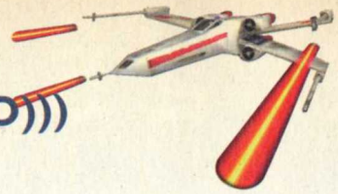
Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia :
Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia :
Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques :
Vanessa Wajeman
Dominique Houlet
Secrétariat général de Rédaction :
Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction :
Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction :
Richard El Mestiri (richardelm@yahoo.fr), Anne Laubry,
Responsable télématique :
Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs :
Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
Illustrations :
Yacine, Yann Lebecque

Illustration de couverture :
Age of Empires 2 © Microsoft
Command & Conquer, Tiberian Sun © West Wood
Total Annihilation Kingdom © GT Interactive

Ce numéro comporte un CD-ROM gratuit encarté entre les pages 98 et 99, qui est offert et ne peut être vendu.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

(((ÉDITO)))



Familles de France 2

Ça s'est passé sur une chaîne publique à une heure de grande écoute. Ça s'appelle ConsoMag. Le problème de la journée était la violence dans les jeux vidéo. Bon, on le sait, elle existe. Il faut que les choses changent. Et, ici, on est pour une loi moins opaque et surtout l'abolition de l'article de loi 227-24 (un article permettant d'interdire la fabrication, le transport ou la diffusion de messages violents ou à caractère pornographique).

On est pour que les choses changent, soient plus claires, mais surtout pas avec Familles de France. Dans cette émission, plusieurs interviews : que des membres de Familles de France, ramenant leur savoir sur les jeux vidéo. On y découvrait, médusés, que certains jeux vidéo étaient hors la loi et que leur vente devait cesser. Trois minutes de n'importe quoi mais surtout une belle promo, avec logo incrusté, pour une association soi-disant «apolitique et aconfessionnelle».

Tant que les médias sérieux, la presse «traditionnelle», avaleront les propos de Familles de France comme du petit lait, on pourra douter du sérieux de l'information. Les journalistes ne sont-ils que des retranscripteurs de la parole d'attachés de presse, comme Super Jamie Shea ou les secrétaires de Familles de France ? Je ne dis pas que la presse informatique va sauver le monde; je pense simplement qu'on est très mal barrés.

Xavier Allard

(((SOMMAIRE)))

Bloc-notes/courrier des lecteurs	6
News	8
Dossier Linux	16
Multimédia	20
Bouquins	21
Internet	22
Mises à jour	23
Reportage : Salon de l'E3	24
En développement	34
Reportage : Hot House	42
Dossier : jeux de stratégie temps réel	44
Previews	60
Sur vos écrans	81
CD-ROM	97
Add-ons	110
Petites bourses	112
Crash Test	114
Shopping	116
SOS	120
Système D	122
Triche Trash	126
Soluce : Commandos : le sens du devoir	132
Guide : Starcraft Brood War	142
Guide : X-Wing Alliance	158

Index des Previews

Braveheart	76
Fighting Steel	71
Jagged Alliance 2	63
Mig Alley	67
Might and Magic VII	75
Need For Speed 4	70
Outcast	60
Re-Volt	66
Sortileges	63
Soul Reaver	72
Star Wars : la menace fantôme	64
Star Wars : Racer	68
Street War	78
Trick Style	77
Warhammer 40K : Rites of War	71

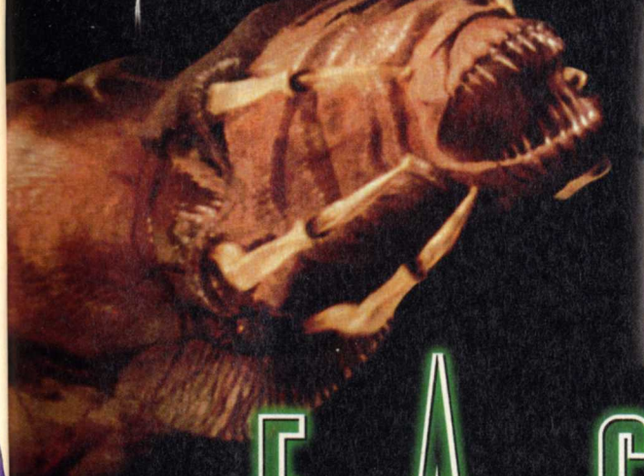
Index des Tests

Expendable	85 %	82
Fleet Command	15/75 %	107
GTA London	75 %	110
Heroes of Might and Magic III	83 %	100
Hidden and Dangerous	81 %	94
Midtown Madness	70 %	104
Pro Pilot 99	50 %	106
Requiem	84 %	88
Roland Garros 99	32 %	105
Sport Cars GT	68 %	106
TTT	34 %	105
Wild Metal Country	69 %	107

Prochain numéro : 30 juin

SÉCHEZ LES COURS ! C'EST UNE QUESTION DE VIE OU DE MORT

LES EXAMENS APPROCHENT,
LA PRESSION EST MAXIMALE.
HEUREUSEMENT, FACULTY VOUS MONTRE
LE VRAI VISAGE DE VOS PROFS.



sortie le 2 JUIN

THE FACULTY

UN FILM DE Robert Rodriguez ÉCRIT PAR Kevin Williamson

ALLOCINÉ Les Films, les Salles, même les Billets.

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

RÉPONDEZ À CES 2 QUESTIONS ET GAGNEZ :

1 *Kevin Williamson, le scénariste de "FACULTY" et de «SCREAM», a écrit le scénario de :*

a) Massacre à la tronçonneuse
b) Urban Legends
c) Souviens-toi l'été dernier

2 *Dans le précédent film de Robert Rodriguez, «Une nuit en enfer» un petit groupe d'Américains se trouvaient piégés dans un bar infesté par des créatures malveillantes. Il s'agissait :*

a) d'extra-terrestres
b) de vampires
c) de zombies

Envoi limite des réponses le 30 juin. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bulletins ayant les réponses justes aux deux questions. Vos coordonées et réponses sont à retourner sur papier libre ou carte postale à :

PC Soluces - concours "FACULTY"
6, bd. du Général Leclerc 92115 Clichy cedex

Jeu gratuit sans obligation d'achat.

Règlement : Bac Films et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 30 juin 1999 à minuit. Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Bac Films, de PC Soluces et des sociétés organisatrices. Les réponses seront adressées sur carte postale ou sur papier libre. Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine et est déposé chez Maître Llouquet à Paris. Les gagnants seront personnellement avisés avant le 10 juillet 1999.

DU 1ER AU 5E PRIX
Jeu PC ou PLAYSTATION "SOUL REAVER" (EIDOS interactive)

DU 6E AU 10E PRIX
Statuette SCREAM 2

DU 11E AU 110E PRIX
Tee-shirt

DU 111E AU 210E PRIX
CD single de la B.O.F

DU 211E AU 510E PRIX
Carte-test (de contamination extra-terrestre)

Retrouvez tous les collectors sur www.bacfilms.com

le courrier des lecteurs

cyberyann@aol.com

IL SUFFIT D'OUVRIR UNE PORTE AUX **LECTEURS** POUR QU'AFFLUENT LES COURRIERS. TANT MIEUX, CELA NOUS OCCUPE EN PLEIN BOUCLAGE QUAND ON N'A PAS UNE MINUTE À SOI ! CE MOIS-CI, DONC, **DES QUESTIONS** CONCERNANT LE DOSSIER ÉMULATEURS, ET C'EST TANT MIEUX. **DES INSULTES** AUSSI, QU'ON GARDE POUR NOUS PAR MODESTIE ET **DES FÉLICITATIONS**, QUE L'ON MONTRE AU BOSS POUR AVOIR UNE AUGMENTATION. CONTINUEZ COMME ÇA !

POUR NOUS ÉCRIRE : PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS • 92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Je voulais vous demander si Yann n'a pas eu trop de problèmes à publier son truc sur les émulateurs : est-ce légal ? Enfin j'ai trouvé ça bizarre, tout au moins surprenant qu'un journaliste puisse publier un article de ce type, non pas par les propos qu'il tient mais par les adresses de sites qu'il donne. Enfin voilà, ce n'est pas un reproche, au contraire : que demander de mieux que des articles de ce genre. Mais est-ce que vous avez le "droit " de publier ce genre d'articles ?

NICBERBAUD@wanadoo.fr

Salut Nic. Je t'ai répondu perso par mail, mais ta lettre soulève un point important, concernant les dossiers un peu "chauds". Il faut savoir que la liberté de la presse existe, et qu'en tant que rédacteur dans un magazine, j'ai tout à fait le droit d'informer les gens de l'existence des émulateurs. D'ailleurs, les émulateurs et les ROMs ne sont en rien illégaux : il faut juste posséder les consoles ou les cartouches et CD originaux pour s'en servir, puisqu'ils sont considérés comme des sauvegardes. C'est leur usage qui peut poser problème. Tout le monde aura noté, d'ailleurs, que nous n'avons pas mis d'émulateur ni de ROMs sur notre CD-Rom de PC Soluces, puisque nous n'en avons pas les droits d'utilisation. À part ça, personne n'est dupe et les amateurs d'émulateurs sont tous des pirates à différents niveaux.

Je viens de voir avec intérêt le dossier sur les émulateurs. Je n'ai rien à dire quant au contenu, mais en ce qui concerne les liens, il existe un site incontournable : Davesclassics qui ne figure pas sur votre liste, ainsi que les cinq autres au top de l'Emulation Scene. Il existe aussi des liens français mais il n'en est pas question dans votre article. Je trouve ça désolant car je fais justement partie de l'Emulation Scene en France. D'ailleurs, la version française d'UltraHLE est la meilleure à ce jour.

Seb

Je suis désolé d'avoir oublié nos amis les "bidouilleur" français dans ce dossier, alors que, depuis longtemps déjà, la France est un pays qui aime ce sport. Je passe donc l'adresse de ton site : http://home.nordnet.fr/~sebbeugnet

Quant à Davesclassics, c'est effectivement l'un des sites les plus connus et les plus fournis en "downloads" et son oubli est impardonnable, je me flagellerai donc dans les bureaux.

Monsieur le Rédacteur en chef, Je vous écris car j'ai 14 ans et je voudrais devenir journaliste à PC Soluces. J'aimerais connaître la marche à suivre pour réaliser mon projet : études, orientations, etc.

Un fan

Salut, fan, et merci pour ton courrier traditionnel. Alors, comment devient-on un gros glandeur qui gagne sa vie en jouant ? C'est facile, il faut demander et avec un peu de chance, on peut être embauché. En ce moment, on est trop nombreux, ça rame en réseau à Half-Life, et on travaille moins d'un heure par mois, c'est pas croyable. Concernant les études à suivre, c'est plus compliqué. J'ai fait de longues études stériles bien qu'universitaires qui me permettent de pinailler avec Michel sur un même sujet pendant des jours. François a un BTS de biochimie, ce qui lui permet de faire peur à Jeff en lui proposant de lui poser une voie centrale à vif. Luis a fait un BTS de tourisme, il trouve son chemin partout dans Paris et peut pister les attachées de presse. Jeff a fait de la gestion, ce qui ne l'empêche pas d'être à découvert tous les mois. Xavier bossait à la Poste, ce qui lui a donné ce goût du travail caractéristique de la rédaction. Enfin, Rodolphe a failli être prof de maths... La seule formation sensible de mener tout droit à cette rédaction est donc celle de jeune fille.

Salon de l'E3 C'est Jeff qui s'y colle...

Bloc notes

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE

1. TIBERIAN SUN
2. KINGPIN
3. OUTCAST
4. AGE OF EMPIRES 2
5. RESIDENT EVIL 2
6. DIABLO 2
7. HOME WORLD
8. OMICRON
9. HOMEWORLD
10. DISCWORLD NOIR

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR
2. CALL TO POWER
3. SILVER
4. THE SETTLERS 3
5. HALF-LIFE
6. TOCA TOURING CAR 2
7. STARCRAFT BROOD WAR
8. LANDS OF LORE III
9. BALDUR'S GATE
10. FALCON 4

LE TOP DE LA RÉDACTION

LUIS : ALIEN VS PREDATOR - YANN : EXPENDABLE - RODOLPHE : QUAKE 3 ARENA (BETA)
XAVIER : X-WING ALLIANCE - JEFF : STARCRAFT BROOD WAR - FRANÇOIS : EXPENDABLE

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. CALL TO POWER
2. STARCRAFT BROODWAR
3. X-WING ALLIANCE
4. AMERZONE
5. SIM CITY 3000
6. COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR
7. ROLLER COASTER TYCOON
8. SILVER
9. CAESAR 3
10. BALDUR'S G

LE TOP PREVIEWS DE LA RÉDACTION

LUIS : OUTCAST - YANN : KINGPIN - RODOLPHE : QUAKE 3 ARENA
XAVIER : TIBERIAN SUN - JEFF : ULTIMA ASCENSION - FRANÇOIS : RE VOLT

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE JUIN

ALIEN VS PREDATOR - ELECTRONIC ARTS
BALDUR'S GATE LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE
BRAVEHEART - EIDOS
DARKSTONE - ELECTRONIC ARTS
DESCENT 3 - INTERPLAY
DISCWORLD NOIR - GT INTERACTIVE
DUNGEON KEEPER 2 - ELECTRONIC ARTS
KINGPIN - INTERPLAY
MIGHT AND MAGIC VII - 3DO
NEED FOR SPEED 4 - ELECTRONIC ARTS
OUTCAST - INFOGRAMES
SLAVE ZERO - ELECTRONIC ARTS
SOUL REAVER - EIDOS
TOMB RAIDER 2 VERSION LONGUE - EIDOS
V-RALLY 2 - INFOGRAMES

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
MICRO :

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

C'EST AU TOUR DU TOUR PAR TOUR !

En dehors de la série Heroes of Might and Magic, les jeux de stratégie par tour genre Heroic Fantasy font pâle figure face à leur pendant temps réel. Cela risque de changer avec Age of Wonders, un jeu de Gathering of Development, à être édité par Epic Megagames. Il proposera 12 races (elfes, nains, hauts-hommes, humains, Azracs, hommes-lézards, orcs, goblins, elfes noirs...), plus d'une centaine d'unités, et 50 héros, et des douzaines d'objets magiques. Bref, c'est un concurrent direct à Heroes of Might and Magic attendu pour cet automne.

Activision va mettre une cinquantaine de ses anciens titres en téléchargement sur son site Internet, pour un prix allant de 30 à 100 francs. Et comme ce sont vraiment de vieux titres, ils ne pèsent pas lourd et ne prennent pas des heures à télécharger. Mais qui va jouer à Pitfall quand on peut jouer à Team Fortress?

LE CHANT DU CYRIX

C'est officiel, Cyrix arrête la production de processeurs pour PC: les pertes sont trop lourdes. Le problème, c'est que cette décision risque de favoriser indirectement Intel, puisque Cyrix et AMD, les deux plus importants concurrents d'Intel utilisaient des cartes mère à socket 7. Cet arrêt devrait donc faire diminuer la production de cartes-mères de ce type, et réduire d'autant les parts de marché au profit du Slot 1. Comme dirait le Docteur Evil : «shit...».

USS OPEN GATES

Le mois dernier, un porte-avion américain a mouillé dans un port australien (c'est ça? On dit «mouiller» pour un porte-avion comme «atterrir» pour un avion? Je ne suis pas spécialiste de ces choses-là, pardonnez-moi). Les fréquences radio attribuées aux USA et en Australie ne sont pas les mêmes, et malheureusement, celles allouées au porte-avion pour ses communications sont les mêmes que celles qui servent à ouvrir les portes automatiques des garages de la ville de Hobart. Du coup, pendant les cinq jours qu'a duré l'escale, les habitants ont dû passer leurs portes de garage en mode manuel pour éviter de les voir faire du yoyo 24 heures sur 24. Et le porte-avion en question, qui fait des allers-retours réguliers entre le Golfe et les USA, passe souvent par Hobart. Et à chaque fois, ça fait la même chose. Ça doit les énerver, les habitants...

News: Desanglum Vulgaris - Lebecquus Commonus

on vous dit tout

1984 EN 2001

Aux USA, les services secrets ont financé l'élaboration d'une base de données recueillant les photos de tous les détenteurs d'un permis de conduire. Le FBI a fait la même chose pour les empreintes digitales, et le gouvernement s'apprête à mettre en place un équivalent pour l'ADN de tous les gens qui se font arrêter. Les trois bases pourraient être croisées; seul un député se bat contre ces décisions. C'est celui qui a empêché les banques de mettre en place un système de surveillance équivalent. Au mieux, il ne fera que retarder la chose, car il accepte que ces bases servent aux impôts et à la sécurité sociale. Il suffit d'un peu de terrorisme pour que l'opinion bascule, style «pour des affaires qui touchent à la sécurité du peuple américain, on peut admettre que les agences fédérales utilisent ces bases». C'est le pied dans la porte. Rappelons qu'en France, Bertillon, à la fin du siècle dernier, l'inventeur du «bertillonnage», qui consistait à mesurer toutes les caractéristiques du visage d'un individu, comme l'écartement des yeux, la hauteur des oreilles, etc., avait commencé à faire la même chose. Et rappelons que de nos jours, beaucoup de banques continuent à refuser systématiquement des prêts à tout individu dont le nom de famille sonne «étranger».

ÉTUDE À LA CON

Un chercheur américain spécialisé dans les traitements contre l'obésité vient de faire une découverte absolument sensationnelle: lorsqu'on oblige les enfants à pédaler sur un vélo pour fournir l'électricité qui alimente une télé quand ils ont envie de la regarder, eh bien, ils la regardent beaucoup moins: 1 heure par semaine, contre 20 heures par semaine pour ceux qui ne sont pas obligés de pédaler! Ce chercheur est l'auteur d'une autre idée géniale: mettre des péages dans les ascenseurs pour obliger les gens à prendre l'escalier. Ce qui me donne à mon tour une super idée: mettre des grands coups de pied au cul aux chercheurs dans son genre, pour les faire aller plus vite.

L'AXE REVIENT

Deutsche Telekom et Telecom Italia devraient fusionner pour former la deuxième plus grosse entreprise de télécommunications du monde. Il s'agit pour les Allemands de passer de premier européen à deuxième mondial (après le Japonais NTT), et pour les Italiens d'échapper à la proposition de rachat d'Olivetti. Mais l'affaire n'est pas encore dans le sac, car le gouvernement allemand ne peut pas vendre les parts qu'il détient depuis la privatisation avant l'an prochain, et les Italiens sont hostiles à l'idée de vendre leur entreprise à un gouvernement, surtout étranger. Leur pire problème, ça sera de savoir si la nouvelle boîte s'écrit «telekom» ou «telecom».

SUPER, LE SCÉNAR...

Ça commence bien. Flash Point est un jeu de stratégie qui prend place après la troisième guerre mondiale. La guerre n'en finit plus entre l'est et l'ouest, à tel point que des armées indépendantes et sans idéaux s'organisent et s'entretuent. Bref, vous prenez, premièrement, le commandement de diverses unités combattantes et, deuxièmement, garde de ne pas dépenser vos ressources qui ne sont pas inépuisables. Il sera aussi possible de diriger chaque véhicule de l'intérieur, en vue subjective. Un moteur 3D a été mis au point pour que ce jeu soit tout beau.

Les petits chiens-robots présentés par Sony lors de diverses compétitions de robots vont bientôt être en vente. Ce sont des presque animaux incroyables, qui se dirigent tout seuls, répondent à la voix, acquièrent des connaissances et ont une démarche qui ressemble tellement à celle d'un chiot que c'en est complètement craquant. Le prix est craquant aussi: 15.000 balles. Ouch!

INTEL VIENT D'ACHETER DES PARTS DANS UNE BOÎTE QUI VIENT DE TROUVER UNE MÉTHODE POUR RÉDUIRE LA TAILLE DE LA GRAVURE DES CIRCUITS INTÉGRÉS DES 0,25 MICRONS ACTUELS À 0,16 MICRONS.

IBM a réussi à développer un disque dur qui contient 2,5 Go sur une surface de 2.5 centimètres carrés, soit plus de trois fois la densité des disques durs actuels les plus denses.

ENCORE DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL ?

Décidément, l'été s'annonce stratégie temps réel à mort. Ça doit être très tendance... M'enfin, face à des titres comme Total Annihilation : Kingdoms ou Age of Empires 2, Seven Kingdoms II risque d'avoir du mal à s'imposer. Même s'il propose douze civilisations (Mongols, Perses, Carthaginois, Celtes, Vikings, Chinois...), et une civilisation de monstres (les Frythans), des dieux qui viendront en aide aux troupes et un grand nombre de bâtiments. Même s'il y a une composante jeu de rôle (c'est-à-dire l'intégration de l'expérience). Même si les graphismes ont été améliorés... Bon, on souhaite tout de même beaucoup de courage à I-Magic, et on attend le jeu en test avant de se prononcer, voire de prononcer l'homélie.

ANNEAU 1602 ?

Vers la fin de l'année, les fans de J.R.R. Tolkien et de jeu de stratégie seront à la fête, puisque Sierra devrait alors éditer Orcs : Revenge of the Ancient, un jeu de Berkeley Systems se déroulant lors de la Guerre de l'Anneau. On y incarnera donc un chef Orc qui devra rallier des forces sous l'étendard du terrible Sauron. Tout cela sera présenté en 3D temps réel, avec plusieurs quêtes et des dizaines d'ennemis à combattre. L'option multijoueurs sera bien entendu intégrée.

P P P ARKINS S S SON

UN TIERS DES GENS VICTIMES DE LA MALADIE DE PARKINSON SONT SUJETS À UN SYMPTÔME PARTICULIER: DE TEMPS EN TEMPS, LEURS JAMBES S'ARRÊTENT, ILS ONT L'IMPRESSION D'ÉVOLUER DANS DE LA MÉLASSE ET NE PEUVENT PLUS BOUGER. UNE DÉCOUVERTE A ÉTÉ FAITE PAR HASARD: IL SUFFIT QU'ILS ALLUMENT UN PETIT LASER, PROJETTENT LE FAISCEAU DEVANT EUX ET PENSENT «JE DOIS ATTEINDRE CE POINT LUMINEUX» AU LIEU DE «JE DOIS MARCHER» POUR EFFECTIVEMENT SE REMETTRE EN MOUVEMENT. PAS D'EXPLICATION PRÉCISE POUR L'INSTANT, SI CE N'EST QUE L'ORDRE VIENT D'UN ENDROIT DIFFÉRENT DU CERVEAU, CE QUI PERMET DE CONTOURNER LE PROBLÈME.

SUR INTERNET, PERSONNE NE VOUS ENTEND CRIER

Les anglais sont tout de même bizarres. Une expérience est en cours là-bas en ce moment : quatre volontaires (deux hommes et deux femmes) seront enfermés nus, mais une pièce privée à chaque fois (on est en Angleterre, ne l'oublions pas), et pendant 100 heures, il n'auront pour seul contact extérieur que ce que propose Internet. Ils devront donc, avec une carte de crédit (limitée à 5000 francs) et un ordinateur, tenter de survivre durant cette période. Est-ce la vision de l'avenir cyberpunk ?

France Telecom fait désormais partie des six organismes habilités à délivrer des noms de domaines Internet se terminant par «.com». Ces organismes seront rejoints par 24 autres au mois de juin. Jusqu'à présent, une seule boîte, Network Solutions, avait le droit de le faire, mais le gouvernement américain a «privatisé» le système récemment.

Sur AuctionBay, un site de vente aux enchères, on a vu apparaître successivement deux équipes d'ingénieurs réseau et de développeurs, la première constituée de 13 membres se proposant à 18 millions de francs, la seconde de quatre membres pour 2 millions et demi de francs (seulement). La première s'est retirée d'elle-même pour des raisons inconnues, la seconde attend toujours les propositions.

ET?

J'espère que Michel sera content avec ce titre (oui Michel), lui qui peste devant les titres un peu longs que j'ai tendance à produire et qui l'empêchent de maquetter en toute quiétude. Bref, Microtime Developments développe actuellement pour Sierra Pro-X-Racer, un jeu de moto cross. Sortie prévue cet automne.

IL EST FRAIS MON GT !

Après des résultats financiers très moyens lors du dernier trimestre 98, GT semblerait à vendre. Il se dit que Lagardère serait intéressé par ce rachat. Dépêchez-vous donc, y en aura pas pour tout le monde!

RENOVE THE FLAG

Le Smithsonian Institute, l'équivalent américain de notre muséum d'histoire naturelle, se lance dans un gros projet de rénovation d'un drapeau américain un peu particulier: c'est la bannière étoilée, consituée de 15 bandes et 15 étoiles, haute de 10 mètres, pesant 70 kilos, qui a flotté en haut du Fort McHenry qui défendait Baltimore, en 1812, lors de l'attaque des Anglais, et qui a inspiré la création de l'hymne américain, «Star-spangled Banner». Ce drapeau est exposé depuis 1907, et il souffre de la pollution, de la lumière, de la moisissure et de tous les maux qui affectent les tissus en général. Il a été analysé par les caméras infra-rouge qui ont servi à la NASA à détecter la composition des métaux sur Mars, qui permettent de révéler les endroits atteints par l'usure et la détérioration. Après, le retapage est manuel: détergents et colorants seront appliqués à la main, dans un environnement stérile mais visible par le public, qui assistera à cette rénovation par des fenêtres. C'est le même type de technique (je parle des caméras infra-rouge, pas des détergents) qui est utilisé pour analyser et restaurer des œuvres d'art célèbres, à la fois tableaux et fresques murales.

SOMEONE FORGOT RAYMAN ?

Ubi Soft travaille en ce moment à la création d'une série animée pour la télé basée sur le monde de Rayman. Connaissant le talent des designers français, on peut s'attendre à quelque chose de vraiment bon, côté graphique du moins. Il est amusant de noter, cependant, que seul Rayman soit privé de ses bras et de ses jambes.

FAUTE DE FRAPPPE

Plusieurs boîtes se sont fait une spécialité de déposer des noms de domaines Internet qui ressemblent à des domaines existants, tapés avec une faute d'orthographe. Par exemple, si vous tapez rapidement, vous pouvez taper wwwpcsoluces.com au lieu de www.pcsoluces.com. Votre browser va rajouter automatiquement un «www.» devant et vous atterrirez sur www.wwwpcsoluces.com. Normalement, d'ailleurs, vous n'atterrirez nulle part, la bécane vous dira qu'elle ne trouve pas le site et c'est tout. Sauf si des petits malins ont pensé à déposer toutes les fautes de frappe possible, ce qu'ils ont fait pour de grosses boîtes genre IBM, Disney et autres, mais pas pour PC Soluces, je vous rassure. Tout ça pour vous dire que récemment, une boîte qui jouait ce jeu s'est pris trois procès dans la gueule, et en a déjà perdu un, au motif de dilution de marque. Le jugement étant appelé à faire jurisprudence, si vous pensiez à vous lancer dans ce business, réfléchissez-y à deux fois...

LIBERTÉ, VIE PRIVÉE ET ÉCONOMIE

Ces jours-ci, il y a beaucoup de cas dans l'actualité qui traitent du respect de la vie privée, et plus particulièrement du respect de ses faits et gestes. Si un supermarché vous filme et vend ensuite le film pour être exploité à on ne sait quelle fin, il est évident que, la chose parvenant à vos oreilles, vous pouvez attaquer le supermarché en étant quasiment sûr de gagner. Si une boîte de marketing vous dit: «en consultant vos relevés de carte bleue, nous avons constaté que vous achetiez régulièrement du matériel informatique, et nous vous envoyons donc une brochure promotionnelle pour nos produits», vous serez légitimement en droit de lui faire remarquer qu'elle n'a pas à consulter vos achats en carte bleue et la faire condamner pour non-respect de la vie privée, atteinte à la loi sur les fichiers informatiques, etc. Tout ça est très bien, ça nous conforte dans l'idée que nous sommes des hommes libres dans une démocratie éclairée.

Mais il y a un hic: la croissance économique a besoin de savoir ce que vous achetez, ce que vous faites, ce que vous consommez, où vous allez, comment vous dormez, etc. Parce que pour assurer la croissance de n'importe quelle boîte, il faut affiner sans cesse la rentabilité des produits, par exemple en réduisant les coûts de pub (ou en «maximisant» leur efficacité, ce qui revient au même); ce qui implique de connaître vos faits et gestes en tant que consommateurs, dans le détail. Donc, la liberté et la croissance économique sont antagonistes. Il va falloir choisir. Qu'est-ce qu'on fait? Ne répondez pas, la question est purement rhétorique, car l'histoire et la logique se chargent de répondre à notre place: on va choisir la croissance, tout en faisant semblant de choisir la liberté, pour ne pas heurter la sensibilité de ceux qui ne comprennent pas bien ce qui se passe (ce qui est assez facile. Prenons un exemple. Vous êtes un énorme conglomérat multinational, vous venez d'inventer un appareil, par exemple un téléphone portable, et vous voulez à la fois attirer un maximum de clients et les «enchaîner» à vous en les obligeant à signer des contrats, à accepter des durées d'abonnement minimum, à ne pas broncher quand vous changez les prix du jour au lendemain, à tolérer que vous n'êtes en rien responsable de la qualité du service que vous offrez, et en plus de ça, franchement, vous n'avez pas du tout envie d'assurer un quelconque service après-vente, parce que ça coûte très cher; vous faites donc admettre au client que s'il vous achète un téléphone qui ne fonctionne pas, tant pis, c'est pour sa peau. Ça paraît difficile, vu comme ça, non? On ne peut pas prendre les gens pour des pigeons à ce point-là, quand même? Ben si, et c'est vraiment très facile: il suffit d'appeler le produit «Pack Liberté», avec comme slogan «Avec Machin-truc c'est comme on veut quand on veut», et hop, l'affaire est dans le sac, les pigeons se précipitent. Vous avez compris? Si vous vous lancez dans une multinationale, n'oubliez pas le secret: pour vendre un (mauvais) produit, il faut mettre ses défauts en avant en les inversant. Exemple: votre paquet de nouilles est chiant à ouvrir? Marquez «ouverture facile» dessus. Votre chaîne de télé ne diffuse que de vieux programmes emmerdants? Appelez-la «Découverte et évasion». Votre jeu vidéo est une sombre merde? Mettez le slogan «le meilleur jeu du monde». Vos cigarettes tuent? Faites-les fumer par un cow-boy dans l'Ouest sauvage. Vos CD vierges sont tellement merdeux qu'il n'y en a qu'un sur dix qui passe en 2X? Certifiez-les 8X, en ajoutant «Metal Oxyde Surface, UV Resistant, Super Alloy», et tout ce qui vous passe par la tête).

Si je vous parle de ça, c'est qu'une boîte américaine qui vend des décodeurs pour chaînes câblées a ajouté récemment un petit logiciel dans ses boîtiers qui permet de surveiller ce que regardent les abonnés. Ils ont simplement oublié de les prévenir. Lorsque l'affaire est sortie, il y a quelques jours, la boîte a simplement répondu «on va les appeler pour les prévenir, on n'a juste pas eu le temps de le faire». Et puis, pour leur défense, c'est quand même marqué dans le contrat. En tout petit, au milieu du salmigondis technico-juridique que personne ne lit jamais. En plus, les clients peuvent choisir de ne pas être espionnés, s'ils le désirent. Il suffit d'en faire la demande. C'est ça qui m'a fait bondir. Dans quelques mois, la boîte n'aura qu'à spécifier que le client est espionné, point à la ligne, en arguant du fait que s'il ne souhaite pas l'être, il n'a qu'à pas s'abonner du tout. L'option ne se fera plus entre «je m'abonne au câble et j'ai le choix de livrer ou non les informations sur ma vie privée», mais entre «je vends mon âme pour avoir le câble» et «je garde mon âme mais j'ai pas le câble». Dérapage logique: la boîte détourne le choix qu'a le client entre ne pas s'abonner et s'abonner avec tout un lot de contraintes, pour faire croire qu'il a le choix entre s'abonner avec contraintes et s'abonner sans contraintes. Et non seulement le client se fait prendre dans ce piège logique, mais la presse aussi, qui s'est indignée non pas parce qu'on collectait des infos sur les gens, mais parce qu'on ne les avait pas prévenus (vous me direz: après tout, être prévenu donne le temps de se procurer la vaseline. Je vous répondrai: vous venez de tomber dans le deuxième piège logique, qui consiste à croire qu'on a le choix entre se faire entuber sans vaseline et se faire entuber avec vaseline, alors qu'on devrait choisir, si on était vraiment une société libre non inféodée à la croissance économique, entre se faire entuber avec vaseline et ne pas se faire entuber du tout). Pour illustrer ce piège, il suffit de prendre un slogan connu des partisans du nucléaire: «c'est le nucléaire ou la bougie». Alors que le choix portait en réalité sur «c'est le nucléaire ou le solaire ou l'hydraulique ou l'éolienne ou les énergies fossiles ou tout un tas d'autres possibilités». Mais avoir fait passer l'idée que la seule alternative à l'énergie nucléaire était le retour à la bougie a permis de faire choisir effectivement le nucléaire (pour une raison simple: il est beaucoup plus facile de répondre à la question «vous préférez le nucléaire ou la bougie?» qu'à la question «vous préférez le nucléaire ou le solaire ou l'hydraulique ou l'éolienne ou les énergies fossiles ou tout un tas d'autres possibilités?»).

J'ai fait un peu long, mais la convergence de toutes les technologies de l'information vont placer ces questions sur le devant de la scène dans les mois et les années qui viennent, et vous devrez y penser pour tous vos actes d'achat dans ce domaine, y compris pour la consommation des services Internet. Le roi dans ce domaine, c'est Microsoft, qui a compris qu'il suffisait de mettre une option quelque part planquée dans une sous-boîte de réglage au fin fond d'un sous-sous-menu permettant d'autoriser ou non la collecte d'informations à votre sujet pour que plus personne ne bronche. Après tout, pourquoi s'inquiéter de cette collecte, puisqu'on peut la désactiver, se demandent les gens qui ne la désactivent pourtant pas (parce que c'est trop compliqué)? Désactivez-la, quitte à perdre un heure sur le sujet, vous n'en serez que mieux protégé... Et plus libre.

ESPIONNAGE

Dans Internet Explorer 5, lorsqu'on ajoute un site à la liste des favoris (les «bookmarks» ou «signets» dans Netscape), le site en question en est informé, afin qu'il puisse envoyer une icône qui se place à côté du nom du site dans les favoris. Ce qui signifie qu'il sait que vous avez apprécié le site, ou que vous avez l'intention d'y retourner. Fini l'anonymat! Ça fait partie de la longue série de reproches faits à Microsoft ces temps-ci, qui se contente pourtant de répliquer: «vous avez raison, c'est une invasion de la vie privée et nous étudions actuellement un moyen d'y remédier dans des versions futures du logiciel». Ça arrive tellement souvent que c'est à se demander pourquoi ils ne prennent pas l'habitude de se demander d'emblée, pour chaque nouvelle fonction, «est-ce que ça expose la vie privée de nos clients?». Peut-être qu'ils n'ont pas envie de se poser la question, après tout?

LES OGM DANS L'ESPAAAACE

Bonne nouvelle pour les partisans des OGM, les organismes génétiquement modifiés, autrement appelés «plantes transgéniques»: à la suite d'une expérience, la NASA s'est aperçu que la «greffe» de gènes étrangers, qui sont transportés dans les cellules des plantes par des bactéries, fonctionnait dix fois mieux en apesanteur que sur Terre, car les divers constituants des cellules ont plus de chances de se rencontrer en apesanteur, leurs mouvements étant libres, que lorsqu'ils tombent bêtement au fond de la cellule. L'accélération des recherches sur les OGM permettra, agriculture mise à part, de modifier des plantes pour qu'elles fabriquent des médicaments qui coûtent trop cher à synthétiser.

R-E-S-P-E-C-T

Je vous parlais le mois dernier de l'opposition entre l'Europe et les USA sur le respect de la vie privée. Les données confidentielles des individus sont considérées comme vie privée ici, comme bien négociable là-bas, et une directive européenne empêche les sociétés d'exporter ces données vers des pays qui ne respectent pas cette confidentialité. Bonne nouvelle: le Canada s'est rangé à nos côtés, suivant l'exemple du Québec, en proposant une loi assez similaire à notre loi «Informatique et libertés», garantissant à la fois la confidentialité et le droit d'accès aux données personnelles. Les USA se trouvant isolés, les experts pensent que ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils se rangent à l'avis général.

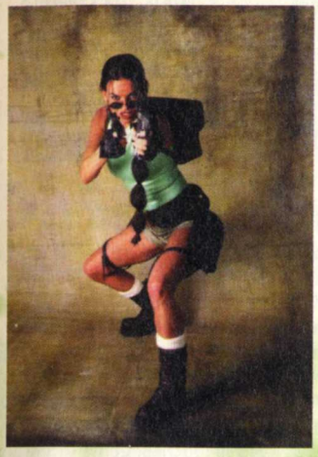
LE JEU DES FILMS DU LIVRE

Index+ s'apprête à éditer Dracula, un jeu tiré du film de Coppola dont Bram Stocker a tiré un roman plutôt réussi. On y incarnera Keanu Reeves, dit Jonathan Harker. Ce jeu d'aventure se déroule 7 ans après la mort de Dracula. Il découvre que Winona Ryder est retourné en Transylvanie, et part donc à sa recherche. Il aura 30 jours pour découvrir si Gary Oldman est bel et bien mort (NdMoi : si vous êtes plus malin que Jeff, vous aurez compris qu'il s'agit bel et bien de l'adaptation du bouquin et pas du film, donc pas de stars à la clef).

on vous dit tout

LARA LE BOL

Voici donc Lara Weller, la nouvelle Lara Croft officielle. Elle est mignonne, elle a 24 ans, et a pour mensurations, après conversion en système métrique, 85-60-85. Vous savez donc le principal.



MENACE VOILÉE

La cour suprême de Justice américaine a tranché récemment: on a le droit, sur Internet, de prôner la violence contre des instances officielles comme méthode de pression, tant qu'il n'y a pas de menace directe et/ou nominale. Autrement dit, on peut dire «une prise de pouvoir par la violence est souhaitable», mais pas «si je croise le directeur de mon centre des impôts dans la rue, je lui embroche les genoux avec du barbelé». Ben comme ça, on sait.

Microsoft s'apprête à acheter pour 30 milliards de francs de parts dans AT&T, le géant américain des télécommunications, en échange de quoi ce dernier s'engage à utiliser les produits Microsoft dans tous ses décodeurs télé.

Une boîte d'étude vient de conclure qu'il manquerait 600.000 spécialistes des réseaux en Europe en 2002. Autant dire que les salaires vont monter dans cette profession. Si vous êtes chômeur, vous savez maintenant quel stage demander...

IBM, qu'on donnait pour exsangue, a annoncé, non sans surprise, avoir augmenté ses ventes de matériel de 17% lors du dernier trimestre.

Les critiques de Phantom Menace, le dernier Star Wars, sont très mauvaises. «Je m'en fous», a déclaré George Lucas, «elles étaient mauvaises pour les trois autres aussi». Faut-il en déduire que c'est des daubes que tout le monde va voir quand même?

Le Virus Informatique est la **honte** de la langue française (il dit «l'internet» comme sur TF1).

ON NE RIT PAS AVEC MICROSOFT

Un site allemand consacré à Linux avait parodié le slogan anglais de Microsoft, «Where do you want to go today?», en le changeant pour «Linux: Where do you want to go tomorrow?», impliquant que si Microsoft est le présent, Linux est l'avenir. Microsoft a bien sûr menacé d'attaquer en justice, et les deux parties cherchent un arrangement à l'amiable (en fait, les deux parties évaluent leurs risques avec leurs avocats, car l'affaire est plus complexe qu'il paraît. Le slogan est déposé sur le sol américain mais pas sur le sol allemand. On pourrait donc penser que le site allemand peut continuer, mais les très grosses marques bénéficient d'une faveur particulière: leurs logos et slogans sont considérés comme extraterritoriaux, dont la copie pourrait entraîner une confusion dans l'esprit du public. Le site doit donc envisager les choses avec prudence. C'est un peu comme le CD de ce mois-ci: on a décidé, avec Julien, qui est le responsable en chef du CD, de faire une parodie de l'écran principal de Half-Life. Eh ben, les avocats de Sierra, qui est une grosse marque internationale, pourraient nous tomber dessus. Sauf que c'est une parodie (et surtout un hommage), et qu'on ne communique pas dessus. Donc, on peut. En plus, on est de la presse, on a des lois à part. Donc, c'est pas du tout la même chose et je ne vois pas pourquoi j'en parle).

LE CUL EN DESSOUS

L'Australie vient de proposer une loi interdisant purement et simplement la pornographie sur Internet. Public, pas public, gratuit, payant, tout dans le même sac: plus de cul sur le Net. Selon les termes de cette loi, les fournisseurs d'accès seront tenus responsables des fuites. Il s'agit en fait d'une affaire politique très compliquée: la majorité et l'opposition sont à égalité, et il n'y a qu'un seul sénateur indépendant, qui est donc le seul à pouvoir faire passer une loi. Il est courtisé par les deux camps, et il est contre la pornographie; le gouvernement cherche donc à lui faire les yeux doux pour faire passer une autre loi qui n'a rien à voir...

ROYALE ANDOUILLE

LE DUC D'EDIMBOURGH, C'EST-À-DIRE LE MARI DE LA REINE D'ANGLETERRE, A DÉCLARÉ EN CORÉE DU SUD OÙ LE ROYAL COUPLE ÉTAIT EN VOYAGE, QU'INTERNET ÉTAIT UNE BONNE CHOSE TANT QU'ELLE ÉTAIT UTILISÉE PAR DES GENS HONNÊTES, MAIS QU'IL FALLAIT SE MÉFIER DES «PORNOCRATES ET AUTRES ESCROCS»; QUE L'INNOVATION ET LA MONDIALISATION, TRÈS BIEN, TANT QU'ELLES NE SONT PAS MENÉES PAR DES «DIRIGEANTS PEU SCRUPULEUX ET DES CRIMINELS MALINS»; ET QUE LE PROGRÈS AMENÉ PAR LA TECHNOLOGIE ÉTAIT EN CROISSANCE, MAIS LES RISQUES AUSSI. J'IMAGINE TRÈS BIEN LA TÊTE DES PATRONS SUD-CORÉENS EN ENTENDANT PÉPÈRE FAIRE LA MORALE!

INTERNET, C'EST GRATUIT

La mode de l'accès Internet gratuit débarque en France, avec une offre de plus en plus étoffée. Ainsi Lokace-Online, VNU, Liberty, World Online ou Free. La rémunération viendra des recettes publicitaires. Reste que France Telecom ne semble pas intéressée pour rendre les appels locaux gratuits, gros problème de l'accès Internet en France...

LE RMI DU JEU VIDÉO

Alexeï Pajitnov, l'inventeur spolié du Tetris, développe en ce moment Pandora's Box, un ensemble de 10 casse-tête pour Microsoft. Non, ce ne sera pas «comment prouver qu'Explorer est indispensable à Windows», «comment paraître honnête et droit», «comment prouver notre bonne foi», ou «faire disparaître les preuves compromettantes». Là, il n'y aurait pas de solution!

JEFF A FAIT MAL...

Close Combat 4 ne sera pas édité par la boîte de Bill mais par Mindscape, dont l'association avec SSI dans le domaine des wargames est un excellent point. Le pédégé d'Atomic Games assure que Microsoft est très sympa et tout, mais que Mindscape lui a semblé plus intéressant. Ne serait-ce pas plutôt Microsoft qui, ramené à la réalité par le test de Jeff, a décidé d'arrêter les frais ?...

VIVE SIERRA !

C'est officiel, il s'est vendu plus d'un million d'exemplaires de Half-Life dans le monde, ce qui est un beau succès. Autant dire que l'extension «Opposing Force», qui nous mettra dans la peau d'un soldat retournant au Black Mesa pour affronter de nouveaux aliens, est attendue avec la bave aux lèvres par l'équipe de PC Soluces.

POLÉMIQUE: VICTOIRE

Le mois dernier, nous avions demandé votre arbitrage quant à la traduction correcte de «side effect» en français. Vous êtes aussi partagés que nous, et nous sommes convenus de rester sur nos positions, tout en se mettant d'accord, à savoir: Michel considère que la traduction correcte est «effet secondaire», et que «effet de bord» est une mauvaise traduction d'un prof d'informatique, datant de moins de dix ans; Yann considère que c'est vrai, mais que le français est une langue vivante et que les nouveaux mots viennent souvent d'une erreur. Nous décidons donc aujourd'hui d'officialiser le terme «effet de bord» sous cette définition:
Effet de bord, n.m., terme informatique désignant la modification d'une opérande au cours de l'exécution d'une opération. Ex: a&& b++ a pour effet de bord l'incrémentation de b, alors que a/b n'a pas d'effet de bord (merci à Michel Abrial pour l'exemple et pour la clarté de sa définition).

Voilà une initiative courageuse de la part des américains. Ils vont mettre sur pied un programme visant à permettre aux réfugiés kosovars d'avoir accès à Internet.

BLAIREAUX SANS FRONTIÈRES

Après GT et son magnifique Deer Hunter, c'est au tour d'Electronic Arts de caresser les sous-développés du bulbe dans le sens du poil avec Master Hunter. Au lieu de se focaliser uniquement sur les dangers potentiels que les Doom-like font courir à nos mômes, il faudrait peut-être s'inquiéter que la connerie de certains intègre les jeux vidéos !

Dans un grand mouvement de générosité désintéressée, on a décidé de ne pas vous emmerder avec cette polémique autour des deux lycéens du Colorado fans de jeux vidéo violents qui ont tué plusieurs de leurs camarades au fusil à pompe. C'est surtout qu'on en a ras le bol d'expliquer la différence entre causalité et corrélation. Faites vos conclusions vous-même.

Un tiers des Américains est abonné à Internet, contre un dixième des Européens seulement.

VIVE LES MEKBOYZ !

Ripcord développe en ce moment GorkaMorka, un jeu de course déjanté tiré du jeu de plateau de Games Workshop se déroulant dans l'univers de Warhammer 40K. Les Orks s'y affronteront à bord de leurs véhicules faits de bric et de broc et j'attends ce titre de pied ferme, étant profondément peau verte par nature. On vous en reparle très bientôt !

LE CUL VEND

Les pornographes américains, réunis sous le nom charmant de «coalition pour la liberté d'expression», un euphémisme qui signifie «le cul partout pour tous», ont fait remarquer à Washington que leur industrie générait actuellement 30 milliards de francs de revenus annuels, dont 5 milliards venant exclusivement d'Internet. Tout en signalant au passage que c'était les cassettes porno qui avaient contribué à populariser si rapidement les magnétoscopes dans les années 80 (et c'est pas faux: moi qui vous parle, au début des années 80, je travaillais dans un des premiers vidéo-clubs français; 90% des clients s'abonnaient pour voir des cassettes pornos, même si ça n'était pas la motivation la plus avouée. Moi-même, j'avais choisi de travailler dans ce secteur pour pouvoir prendre les films de cul gratos), et que c'était toujours le porno qui contribuait à développer certaines nouvelles technologies, comme la vidéo en direct. La démarche a pour but de freiner le mouvement moraliste qui cherche à censurer Internet par tous les moyens, notamment par le biais de la protection des mineurs (dont on ne dira jamais assez que c'est l'excuse la plus hypocrite qui soit. Ce sont toujours des militants de causes louches, genre «Familles de France», qui prennent les enfants comme prétexte pour interdire ce qui les dérange).

PAR TOUTATIS

Andy Grove, le PDG d'Intel, a organisé une conférence pour les directeurs de journaux, pour leur dire ceci: «Vous êtes maintenant dans la situation où nous étions nous, trois ans avant que le ciel nous tombe sur la tête». Le ciel, c'est Internet, naturellement, qui, comme l'informatique en son temps, fauche sur son passage tous ceux qui refusent de s'y adapter. Qui va encore acheter des journaux lorsqu'il suffira d'allumer son micro le matin pour recevoir une sélection d'infos taillées sur mesure? «N'espérez pas éviter la crise, a ajouté Grove. Vous pouvez au mieux essayer d'investir pour en pâtir moins». Il a fini par conclure que les journaux papier devaient fournir ce qu'Internet ne peut pas faire: l'analyse approfondie. C'est marrant, c'est exactement ce que disaient les gens de télé aux gens de la presse dans les années 70, d'un air paternaliste. «On va vous manger si vous restez dans le créneau de l'info fraîche. Faites de l'analyse». En fait, ce qui a sauvé la presse, c'est sa capacité à servir des niches, ce que la télé ne peut pas faire. «Chaudrons et Fonderies Magazine», «Piscines Magazines», «Le journal des antiquités du 18ème siècle», «PC Soluces»... En s'adressant à un public très ciblé et très spécialisé, la presse évite le rouleau compresseur de la télévision généraliste. C'est vrai que les journaux qui ont encore l'ambition d'être généralistes sont gravement en perte de vitesse. Mais même dans la presse spécialisée, il faudra rivaliser d'astuce pour éviter de se faire bouffer par Internet, car autant il est difficile de monter une chaîne de télé sur un créneau minuscule, autant il est facile de monter un site sur le même créneau...

SUPER AUDIO CD

Sony et Matsushita lancent chacun cet été un nouveau format de CD audio. Le premier crée le Super Audio CD, qui contient 7 fois plus de musique qu'un CD classique et qui sait lire les CD traditionnels; le second crée le DVD audio, qui contient 7 fois plus de musique qu'un CD classique et qui sait lire les CD traditionnels. Bien qu'il y ait une certaine ressemblance entre les deux, ils sont totalement incompatibles entre eux. Matsushita est épaulé par une quarantaine d'autres constructeurs et sotira son premier lecteur aux environs de 5000 balles, tandis que Sony est tout seul et sortira son premier lecteur à 25.000 balles. C'est quand même incroyable, non? Si moi, bien loin des endroits où se prennent les décisions, simplement en mettant en parallèle deux communiqués de presse, j'arrive à voir que Sony va dans le mur, pourquoi n'y a-t-il personne chez eux pour s'en rendre compte?

ÉCHEC D'IRIDIUM

Iridium, la boîte qui couvert le globe d'un réseau de satellites permettant de téléphoner de strictement n'importe où sur le globe - y compris le désert, les océans, les régions polaires - va très mal financièrement. Depuis son lancement, elle n'a vendu que... 3000 téléphones! Il faut dire que les téléphones en question coûtent près de 20.000 balles pièce. Vu le prix des cellulaires, et le peu de gens qui se baladent dans ces contrées désertiques, le marché est plutôt réduit... Le PDG a été démissionné et la boîte en cherche un autre. Steve Jobs? Les mêmes téléphones, en couleur? Histoire de lancer une mode?

COUDE IOU RIPITE PLISE ?

Novalogic développe actuellement Delta Force 2, la suite du Doom-like militaire qui vous faisait vivre des missions plus vraies que nature. Cette suite proposera évidemment de nouvelles missions et une amélioration technique, mais surtout, elle intégrera la technologie «Voice-Over-Net» qui permettra de parler à ses coéquipiers. Bonjour l'enfer pour comprendre le slang dans le feu de l'action !

Après Toy Story 2, qui devrait sortir en fin d'année, Pixar prépare un quatrième long métrage nommé pour l'instant «Monsters, Inc», prévu pour 2001.

PASSEZ À LA CASTROL

Interactive Entertainment apporte les dernières touches à son prochain titre, à être édité par Ubi Soft dans les mois à venir, Castrol Honda World Superbike 2. A priori, il n'aura pas de mal à faire mieux que le premier opus.

NOSTRAVIRUS

Le bug du Dow Jones ressemble un peu à celui de l'an 2000: selon les prévisions des experts, le passage du Dow Jones au-dessus de la barre des 10.000 points devait planter les ordinateurs de tous les organismes financiers du monde, car les programmeurs auraient codé sa valeur sur quatre chiffres à une époque où elle n'en comptait que trois, et auraient même utilisé la valeur «9999» pour indiquer une absence de cotation. Aujourd'hui, le Dow Jones culmine royalement à 10700 points et l'apocalypse n'a pas eu lieu. Ben si c'est pareil avec le bug de l'an 2000, on va être déçu...

IMPERIUM GALACTICA 2, DEUXIÈME !

On en sait plus sur Imperium Galactica 2, dont nous vous parlions brièvement le mois dernier dans ces news inimitables. On sait à présent que le jeu prendra place au 26ème siècle, alors que le génie génétique aura fait un tel bond que l'on sera capable de créer des «surhommes» (genre OGM), ce qui tente les militaires. Mais un scientifique plein de convictions (ça existe encore) enferme toutes ces connaissances dans 4 cristaux et les dissémine dans l'espace. On pourra choisir d'une part sa race parmi trois, et d'autre part son type de jeu. En «human», on devra retrouver les différents cristaux en utilisant l'espionnage. En «brutal», il faudra conquérir les autres planètes. Enfin, en «political», le but sera d'amasser de l'argent. Et des captures d'écrans en prime...

LA BD C'EST TROP FACILE...

Fred Beltran a réalisé sa B.D. Megalex, scénarisée par Jodorowski, à l'aide de l'ordinateur, depuis la création des décors en 3D jusqu'à la mise en couleur sous Painter en passant par le lettrage, tout est numérique. Le crayon et le papier n'entrent plus en jeu que dans l'étape des croquis. Profitant de l'occasion, la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette organise une expo «Nouvelles images, nouveaux réseaux. Passeport pour le cybermonde». Des ateliers, ouverts tous les mercredis du mois de juin, permettront de s'essayer à la création de B.D. sur ordinateur. C'est bien joli tout ça, mais cela revient à dire : on peut dessiner et écrire sur un ordinateur. De là à dire que l'on affaire à de «nouvelles» images, il ne faut pas pousser, non plus. Et pour ce qui est de la «découverte», n'en parlons pas. Que voulez-vous, il faut bien faire rêver les gens...

Billou recommence: la bêta de Windows 2000 est à vendre, 360 francs pour les développeurs qui veulent goûter au truc. Je rappelle que la loi interdit pourtant la vente d'un bien ou service qui ne fonctionne pas. Or, une bêta, par définition, ça plante encore de-ci de-là... Imaginez que Renault vende des prototypes de ses bagnoles, pas encore bien stabilisés et qui soient susceptibles de provoquer des accidents, ce serait un tollé, non? Et pour Billou, vous ne dites rien?

DÉFENDS TON FLAG !

«François ! Hot-liner vers le flag !» (crrrsh...)
«OK, j'ai vu le poulet...» (crrrsh...)
«Yann ? Poulet mort ! « (crrrsh...)
«OK, François, j'ai leur flag !» (crrrsh...)
«Ici Rodolphe : ça fait 90 à o !» (crrrsh...)
Voilà le genre de conversations, en temps réel et à la voix, que l'on peut avoir dans les jeux en réseau grace à Roger Wilco, un logiciel génial qui permet de communiquer en temps réel via Internet ou réseau local. Il fonctionne avec un grand nombre de jeux, il est simple à utiliser, et encore gratos. Si vous jouez en réseau, foncez ! Voici l'adresse : http://www.resounding.com.
P.S. : si vous vous posez la question, voici la réponse : Roger Wilco est le nom du héros de Space Quest. Vous pouvez dormir tranquile...

PÉDOPHILIE COMMERCIALE

Les sites Internet qui collectent des données sur les enfants de moins de treize ans (on peut se demander qui a envie de collecter des données sur les gamins. Quelques noms viennent à 'esprit: Disney, Mattel, Nintendo...) doivent depuis ce mois-ci, aux USA, obtenir au préalable un consentement des parents. Pas de précision quant à la nature du consentement, ce qui revient à dire que les législateurs ne se sont pas foulés, le gros problème résidant justement dans la manière d'obtenir ce consentement. Un papier daté et signé? Un simple mail? Un coup de fil? Un mail avec signature digitale authentifiée? Le problème, c'est que comme je l'explique dans un gros article quelque part dans ces pages, l'intérêt de l'enfant et l'intérêt des énormes conglomérats qui dirigent le monde entrent en conflit. Ces conglomérats ont besoin des données, et doivent l'obtenir par tous les moyens. Or, bien souvent, les parents refusent de laisser ficher leurs enfants. Il faut donc trouver une astuce pour le faire à leur insu. Exemple: mentionner dans les bons de commande de jouets, en tout petits caractères, que les données seront collectées: comme le bon de commande du jouet est signé obligatoirement par les parents, et qu'à partir du moment où la signature est apposée tous les articles du bon sont considérés valides, l'autorisation est prise pratiquement à l'insu des parents, tout au moins de ceux qui ne lisent pas les petits caractères. Sur Internet, le problème est nouveau, il faudrait trouver un moyen pour que les parents signent ou valident quelque chose sans s'apercevoir de ce que ça implique. Il ne faut pas être sorcier pour deviner que ça va se faire par le biais des cartes de crédit, sous un prétexte ou un autre. Et la loi sur le consentement n'y changera pas grand-chose...

MIEUX VAUT TROP TÔT QUE TROP TARD

Œil pour œil est une société nouvelle venue dans le monde du jeu vidéo. Jusqu'à présent spécialisée dans la prestation de services Internet ou les produits multimédia, elle nous présente aujourd'hui Deathdealer (nom provisoire), un jeu d'aventure Heroic Fantasy. Ils étaient tellement contents de leur travail que nous en parlons dans les news, pour les encourager. C'est vrai que ça a l'air beau, mais c'est prévu pour le printemps 2001 seulement... On en reparlera donc plus tard.

SINCLAIR STRIKES BACK

Sir Clive Sinclair, l'inventeur du ZX81 et du Spectrum, entre autres, dont on n'entendait plus parler depuis la vente de Sinclair à Amstrad il y a une dizaine d'années de ça, ressurgit: il promet pour dans moins de deux ans un PC portable deux fois moins cher que les concurrents. La méthode est simple: fabriquer son processeur lui-même, deux fois moins cher que ceux d'Intel; adopter Linux, cent fois moins cher que celui de Billou; moins de mémoire, l'OS étant moins gourmand que Windows; et probablement un putain de clavier en caoutchouc, deux fois moins cher qu'un vrai clavier. Certes, ça n'a aucune chance de marcher, mais je garde beaucoup d'affection pour cet original qui a popularisé l'informatique en Europe au début des années 80.

LES CHEMINS VICINAUX DE L'INFORMATION

En France, malgré tout ce que l'on peut dire ou faire, Internet ne semble pas décoller. C'est une enquête de Médiamétrie/ISL qui le dit : environ 3,7 millions de français se connectent au Net au moins une fois par an, mais seulement 820.000 au moins tous les deux jours. Seul 5 % des foyers français étaient équipés d'un modem en 98, contre 4 % en 97. Ça, tant que les appels locaux ne seront pas gratuits, il ne faudra pas s'étonner de ne trouver que des Stan, des Mike et des John sur les serveurs Half-Life et Starcraft...

LES CHERCHEURS DE LUCENT TECHNOLOGIES VIENNENT DE METTRE AU POINT LA MINIATURISATION DES DEUX ÉLÉMENTS QUI FREINENT POUR L'INSTANT LA MINIATURISATION DES TÉLÉPHONS PORTABLES: LE MICRO, QUI TIENT DÉSORMAIS DANS MOINS D'UN MILLIMÈTRE CUBE, ET LE FILTRE DE FRÉQUENCES. ENCORE QUELQUES MOIS ET ON A UN COMBINÉ MONTRE-TÉLÉPHONE AU POIGNET.

WEB TAXI CAM

Un taxi new-yorkais, Clever Da Silva, vous propose un truc original, et même plusieurs. D'abord, il a branché une Web-Cam dans son taxi, et vous pouvez suivre ses courses en direct sur Internet. Ça fonctionne pendant ses horaires de travail, à savoir 7 heures du matin à 7 heures du soir heure locale, soit 13 heures à une heure du matin ici. Mais vous pouvez aussi lui commander un trajet de chez vous, en le payant par carte bleue, et vous obtenez votre vidéo live personnalisée des endroits de New-York que vous aimeriez visiter sans pouvoir vous payer le voyage. Sympatico, no? C'est sur www.ny-taxi.com.

CLEVER PREND SON SERVICE À 7 HEURES DU SOIR. IL EST 8H20. IL CONDUIT DONC PLUS DE TREIZE HEURES PAR JOUR. EST-CE BIEN RAISONNABLE?

LA FRANCE, PAYS DE TRADITIONS

En Europe, Afrique et Proche-Orient, les ventes de PC ont augmenté d'environ 16 % durant le 1er trimestre 99, mais les PC bon marché et les offres PC + Internet ont limité la marge des constructeurs, qui du coup font un peu la gueule. Dans le même temps, en France, la croissance a été de 30 % en quantité et de 6,7 % en valeur. Comme quoi, en France, on aime bien se faire tondre...

Découverte australienne: certains des trous noirs seraient roses. Il s'agirait d'un phénomène mettant en jeu des masses gazeuses attirées par l'immense force gravitationnelle des trous noirs roses. Trous noirs, trous roses, gaz... On va en bouffer, des jeux de mots et des allusions salaces, si ça se confirme...

THQ CASSE-COU

Ubi Soft devrait distribuer certains produits THQ, dont Grand Prix 500, une course de motos, et Breakneck, un jeu de course de voitures très arcade dont vous pourrez voir quelques photos pas trop loin (normalement, Michel place les photos à côté des textes pour clarifier les propos que nous tenons). Arrivée sur le marché à une date indéterminée (normalement, les attachées de presse nous donnent la date pour clarifier les propos qu'elles tiennent, mais là, non).

VIVE L'IPC

Puisque Mac a créé l'iMac et que le monde du PC passe son temps à suivre les tendances qui marchent, Intel annonce le développement d'un nouveau format de carte-mère dénommée FlexATX. Plus petite, elle permet de créer des PC de formes étranges, arrondies et par là-même des PC rigolos et colorés. La preuve avec ces Bunny Peoples sous exta. L'avenir nous dira si les PC jolis mais peu évolutifs vont révolutionner le monde de l'informatique familiale.

RECYCLAGE

Encore une bataille entre l'Europe et les Etats-Unis: la première cherche à faire passer une directive exigeant que les ordinateurs soient fabriqués avec au moins 5% de plastique recyclé, et prohibant l'utilisation de matériaux toxiques comme le plomb, le mercure, le chrome, le cadmium, etc. Les seconds refusent, car ça réduirait les bénéfices des constructeurs. Tout le monde est bien d'accord qu'il vaut mieux garder le client en vie, mais les US veulent mettre en place le système sur plus de dix ans, alors que l'Europe le veut opérationnel dans moins de cinq ans. Quel paradoxe, hein? Obligés de vendre des trucs qui tuent pour pouvoir survivre... De là à comparer l'industrie informatique à l'industrie de l'armement...

UN MONDE ÉTRANGE ET BEAU

Les développeurs de Oddworld Inhabitants, créateurs de la géniale série Oddworld, développent actuellement «Hand of Odd», un jeu de stratégie temps réel. Evidemment, vous connaissez ces «fous», et vous vous doutez qu'il ne s'agira pas d'une repompe de Starcraft. Les personnages agiront comme des êtres vivants, selon les principes de la vie artificielle. On pourra donc donner de grandes lignes «politiques» et laisser tourner le jeu pendant son absence. Contrairement à ce que l'on trouve dans les autres jeu, et selon les idées intelligentes d'Oddworld Inhabitants, il ne faudra pas épuiser toutes les réserves naturelles pour massacrer l'ennemi mais préserver l'équilibre écologique d'Oddworld. On pourra aussi gagner selon deux principes : l'un économique, l'autre spirituel. Ce jeu étonnant devrait arriver l'année prochaine sur PC et Playstation 2.

on vous dit tout

SIERRA TORRIDE

Desert Fighters, développé par Dynamix, une branche de Sierra, sera le premier simulateur de vol à retracer les combats aériens en Afrique lors de la deuxième guerre mondiale. L'un des buts principaux sera de couper les lignes de réapprovisionnement de l'ennemi, tactique en vogue à l'époque. À noter que le travail de modélisation des décors ne devrait pas être trop difficile...

CYBERCABLE DANS LES CHOUX

J'ai l'immense plaisir d'annoncer aux abonnés de Cybercâble que la Lyonnaise en arrête la commercialisation pendant trois mois, pour cause de gros problèmes techiques. La vérité, c'est que le service a été lancé n'importe comment, sans la capacité technique suffisante pour supporter autant d'abonnés, et surtout sans personnel technique suffisant pour effectuer la maintenance du réseau. Et le tout a été basé sur un gros mensonge: un débit théorique de 1 Mbit/seconde, soit 100 Ko/seconde, soit environ 50 fois plus rapide qu'un modem 28.8. Mais la structure du réseau fait que cette bande passante est partagée entre une centaine d'utilisateurs. Donc, si deux personnes sont branchées en même temps, le débit tombe à 50 Ko/s. Quatre personnes: 25 Ko/secondes. Cent personnes: 1 Ko/seconde, soit 3 fois plus lent qu'un modem 28.8! Ajoutez à ça un paramétrage déplorable des serveurs, et vous obtenez de longues périodes (plusieurs heures à plusieurs jours) où le réseau n'est tout simplement pas accessible. Ne parlons pas du mail, qui arrive quand il en a envie, et s'il en a envie. Ne parlons pas de la hot-line, globalement incompétente, qui se contente de suggérer de réinstaller le système ou de changer d'ordinateur, quel que soit le problème qu'on lui soumet. Ne parlons pas du site de Cybercâble, qui n'a pas été mis à jour depuis plusieurs mois, ne contient aucune fiche technique pouvant faciliter le paramétrage, aucune explication, rien. Et ne parlons pas de la télé par câble de la même Lyonnaise des eaux, qui est une véritable honte (les radios numériques promises depuis plusieurs années qui restent sur «bientôt disponible», une technique dépassée, des choix de programmes déplorables, un service pay-per-view indigent, des chaînes qui disparaissent mystérieusement pendant plusieurs jours, le décodeur qui décroche, ou qui perd le son, ou qui change de chaîne aléatoirement, pas de mosaïque, etc). Bref, la Lyonnaise va revoir sa copie, sans toutefois s'excuser de ces désagréments, car après tout, c'est à nous, les pigeons, de les supporter sans rien dire. L'arrivée de France Télécom sur le marché d'Internet par câble (par lignes ADSL, c'est-à-dire moins rapides mais pas partagées, donc plus rapides au final) n'est pas étrangère à cette panique chez la Lyonnaise. Tant mieux, un peu de concurrence ne fait pas de mal...

EUROPE EN RETARD

MICROSOFT EUROPE A ORGANISÉ RÉCEMMENT UNE CONFÉRENCE À PARIS POUR EXPLIQUER AUX GOUVERNEMENTS EUROPÉENS QUE SI IL N'Y A QUE 2000 ENTREPRISES GAGNANT DE L'ARGENT SUR LE WEB CONTRE 7000 AUX USA, C'EST PAS POUR RIEN: TANT QUE LES LOIS COMMERCIALES ENTRE LES DIFFÉRENTS PAYS NE SONT PAS HARMONISÉES, LES ÉCHANGES INTRA-EUROPÉENS RESTERONT UN VŒU PIEUX. IL FAUT DIRE QUE L'HARMONISATION ELLE-MÊME COÛTE DE L'ARGENT - LE PASSAGE À LA MONNAIE UNIQUE, NOTAMMENT - CE QUI SE FAIT AU DÉTRIMENT DE L'INVESTISSEMENT DANS LES TECHNOLOGIES DE RÉSEAU. ÇA, PLUS LE BUG DE L'AN 2000 QUI COÛTE DE LA THUNE AUSSI, ET PUIS LES TVA QUI NE SONT TOUJOURS PAS LES MÊMES, LES LOIS SUR LA CONSOMMATION QUI SONT TRÈS DIFFÉRENTES D'UN PAYS À L'AUTRE... BON, POUR RÉSUMER, IL Y A TOUT UN TAS DE TRUCS À FAIRE POUR RATTRAPER LE RETARD, ON EST EN TRAIN DE LES FAIRE, ET ÇA PRENDRA UN CERTAIN TEMPS. ÇA VALAIT BIEN LE COUP DE FAIRE UNE CONFÉRENCE POUR DIRE ÇA.

UN PATER ET UN JE VOUS SALUE MARIE

Il était fatigué ces derniers temps, Luis. Il passait devant les communiqués de presse de Star Siege sans sourciller. Il était un peu plus en retard que d'habitude. Il n'avait plus le courage d'affronter le rosé du midi. Il fumait, l'air hagard, dans un coin du bureau. On se demandait ce qui lui arrivait, inquiets devant un tel état de faiblesse. Et puis c'est arrivé, il est papa depuis le 16 mai ! Le petit Enzo est donc enfin là, et il semblerait, d'après les premières informations, que Rocco aurait été un prénom plus adapté. Bravo Luis, et surtout bravo Marie ! Les autres membres de la rédaction ont du taf' pour rattraper le retard...

Sony a réussi à faire passer une décision de justice bloquant les ventes de l'émulateur Playstation sur Mac de Connectix. Bleem, l'équivalent sur PC, s'est vu autoriser par un juge un mois auparavant, mais cette nouvelle décision devrait engager Sony à faire appel.

LES TROIS JOURS CHEZ INTEL

Voici un test psychotechnique. Intel a sorti son premier accélérateur 3D, baptisé i740. Son successeur est annoncé, et son nom est i752. Quel sera le nom du suivant ? Quelle est la logique derrière tout ça ? Si vous trouvez, vous êtes bon pour le service !

PROMO CHEZ MICROSOFT

MICROSOFT PROPOSE DE REMBOURSER 300 FRANCS SUR L'ACHAT D'UN MODEM OLITEC SMARTMERMORY «PRO» V90 POUR L'ACHAT D'UNE SOURIS OU D'UN CLAVIER MICROSOFT. MIEUX, IL REMBOURSE 100 FRANCS SUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK SIDEWINDER PRECISION PRO. C'EST XAVIER QUI VA ÊTRE CONTENT, PUISQU'IL A CASSÉ LE MANCHE DE SON SIDEWINDER FORCE FEEDBACK. IL FAUT DIRE QU'À FORCE DE SURFER SUR ALT.BINARIES.PICTURES.EROTICA.CHICKENS IL A PRIS PAS MAL DE FORCE DANS LE POIGNET...

LE GATEAU EST TOUT MANGÉ

Un confrère américain (Wired, pour ne pas le nommer) s'est amusé à faire la liste des mots utilisés dans un nom de domaine Internet, comme «www.machin.com». La langue anglaise comporte 25.000 mots usuels; sur ces 25.000, 23.300 ont déjà été enregistrés comme noms de domaine! Les 1700 restants sont vraiments des rogatons inutilisables, comme «apoplexy», «galactose» ou «kwashiorkor» (qui n'est même pas dans mon dico). Il faut donc ruser et trouver des astuces, comme rajouter un article (www.theforce.com plutôt que www.force.com) ou carrément une phrase ou un jeu de mots (le film «What dreams may come», sorti récemment avec Robin Williams et donc le titre français m'échappe, avait fait fort en prenant «www.whatdreamsmay.com»).

L'OPENGL VRAIMENT «OPEN»

L'un des problèmes avec les jeux supportant la librairie 3D OpenGL concerne l'installation du driver, qui dépend de la carte que l'on possède. Avec GLSetup, un projet développé par plusieurs programmeurs de jeu, on n'aura plus ce problème car, lors de l'installation du jeu, GLSetup détectera automatiquement la carte en présence, et installera les drivers adéquats. On n'aura de la sorte plus à attendre un éventuel patch pour la carte que l'on possède, si tant est que le jeu supporte GLSetup. Ça déplace le problème, c'est vrai. Mais une bonne fois pour toutes, cela dit !

J'ACHÈTE

Un gamin américain de 13 ans s'est branché par hasard sur un site de vente aux enchères, pourtant censé vérifier la solvabilité de ses clients. Quant on lui a proposé de placer une enchère pour le lit du premier premier ministre canadien, qui en était à 12.000 dollars, il en a proposé 900.000, histoire de s'assurer la vente. Il a aussi proposé 3 millions de francs pour un Van Gogh et 7 millions pour un cabinet médical. Eh, tant que je gagne, je joue! Ses parents ont commencé à sentir le gaz la semaine suivante, quand les commissaires priseurs les ont appelé à propos de la petite facture...

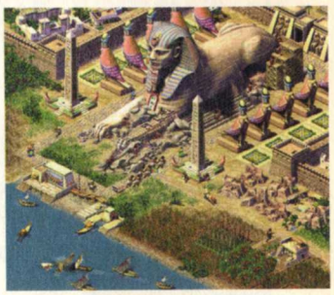
LES BÉNÉFICES DE SONY ONT CHÛTÉ DE 20% L'AN DERNIER, MALGRÉ LE SUCCÈS DE LA PLAYSTATION. IL FAUDRA PROBABLEMENT ATTENDRE LA PLAYSTATION II POUR VOIR LES COURS REMONTER.

LES ONDES AU PEUPLE

Gros problème en Nouvelle-Zélande: depuis 1840, l'exploitation de toute richesse naturelle doit se faire en tenant compte des intérêts des Maori, le peuple originel de l'île. Le mois dernier, le gouvernement a décidé de mettre aux enchères la bande de fréquence des 2 GHz. Et quelqu'un a dit: mais au fait, les ondes, et l'air dans lequel elles se propagent, ça fait partie des ressources naturelles, non? Donc, soit il faut donner une compensation aux Maoris, soit il faut leur en laisser une partie de l'usage. Du coup, une commission a été nommée pour examiner l'affaire et la vente a été repoussée de trois mois. Si les Maoris gagnent, les Indiens d'Amérique pourraient réclamer leur dû...

JEFF MA MUSE

Voici quelques nouvelles images de Pharaon, le prochain jeu de stratégie de Sierra, réalisé par les développeurs de Caesar III. Sortie cet automne. Pour le moment, comme dirait Jeff, qui n'écrit pas dans cette rubrique mais nous inspire à chaque instant, ça ressemble plus à un add-on de Caesar III qu'à un nouveau jeu...



Sega enregistre plus de 2 milliards de francs de perte sur l'année passée. Seule solution: virer un quart des effectifs, soit 1000 personnes, d'ici l'année prochaine.

La version du PowerPC à 400 MHz qui équipera la prochaine console de Nintendo (et dont les versions actuelles équipent les Macintosh) sera fabriquée par IBM.

Les "Laval Virtual, premières rencontres internationales de la réalité virtuelle" se tiendront à Laval, donc, du jeudi 3 au dimanche 6 juin 1999. Bref, la réalité virtuelle fait super rêver. Surtout dans la Mayenne...

Microsoft se félicite d'enregistrer une augmentation de 43% de ses gains lors du dernier trimestre: 12 milliards de francs.

Une semaine après que l'action de Compaq a perdu 23% de sa valeur, les résultats du dernier trimestre ayant été inférieurs de moitié aux prévisions, le PDG, Eckhard Pfeiffer, a démissionné, suivi par son directeur financier. Ben Rosen, le second, est désormais le PDG par intérim, la mode de «l'intérim» ayant été lancée par Steve Jobs.

FICHIERS ANTI-TERRORISTES

Les Etats-Unis sont en train de mettre en place un système informatique pour détecter le terrorisme en avion. Un logiciel détermine, pour chaque passenger, s'il est suspect d'être un terroriste ou non, selon plusieurs critères: a-t-il payé son billet en liquide, son nom de famille est-il «suspect» (l'algorithme doit être simple: Martinez, Ben Saïd, Lauro: suspect, Smith, Jones, Boolington: non suspect), combien de temps avant le départ a-t-il réservé, où va-t-il, a-t-il loué une voiture à destination, etc. Si c'est un passager «à risque», ses bagages seront fouillés; de plus, pour faire taire les partisans de la non-discrimination, quelques autres passagers seront tirés au sort pour la fouille. Jusqu'à il y a deux ou trois mois - je l'ai d'ailleurs écrit dans ces colonnes - je pensais qu'on était déjà dans le monde de «1984», et j'essayais de convaincre un monde incrédule. Aujourd'hui, je sais qu'on est déjà beaucoup, beaucoup plus loin, et je crois que je vais lâcher l'affaire.

CRYO SE DIT CLTYOTL EN AZTEC

Puisque le filon est porteur, Cryo continue dans le genre vaguement ludo assez peu éducatif, avec Aztec. Après Versailles, l'Egypte et la Chine, voici donc l'arrivée du Mexique du XVIème siècle. Voilà un titre qui va marcher du tonnerre, une fois de plus (en fait, en accroche, j'avais trouvé le jeu de mot «Cryo nous encule Aztec», mais c'est trop vulgaire, j'ai préféré ne pas le mettre, et puis après c'est moi qui reçoit des coups de fil de l'éditeur, merci bien. N'insistez pas...).

LINUX Fiat Lux et Linux fit

Linux, on en entend parler à tout bout de champ. Dans les magazines spécialisés, ainsi que dans les journaux et à la télé. Mais c'est quoi, Linux ? À quoi ça sert ? À qui s'adresse-t-il ? Un rapide tour d'horizon pour comprendre qu'il n'y a - peut-être - pas que Microsoft et Windows dans la vie.

Yann Lebecque

Toute l'histoire de Linux commence en 1991, alors qu'un étudiant finlandais, Linus Torvalds, a décidé de développer un système Unix. Un système d'exploitation comparable, au niveau théorique, au DOS, utilisé par des sociétés et des universités. Jusqu'à présent, très peu de gens s'y intéressaient en raison de son prix élevé et de la mainmise de Microsoft sur le marché des systèmes d'exploitation des PC. Qui aurait pu imaginer, il y a huit ans, que Linus avait jeté un pavé dans la mare ? C'était sans compter un fait important : la mise en circulation libre de Linux à travers le monde. En effet, Linus Torvalds est un adepte de l'Open Source, une façon particulière de distribuer ses logiciels.

C'est cadeau, ça fait plaisir

L'Open Source est une méthode de distribution à l'opposé de celle qu'a adoptée Microsoft. Dans ce cas, le logiciel est non seulement fourni gratuitement, sans aucune limitation de copie, mais son code source est lui aussi donné à l'utilisateur, c'est-à-dire l'ensemble des commandes non compilées, sous forme de langage évolué (généralement du C++). Mais ce n'est pas tout, car le code source peut être modifié par l'utilisateur qui peut y apporter lui-même toutes les améliorations qu'il désire si tant est qu'il en ait la compétence. Pour mieux comprendre ce que cela implique, prenons l'exemple de Windows 95 ou 98. Lorsque vous l'achetez, vous avez le droit de l'installer sur votre PC, et celui-là a seulement, et une fois installé, il fonctionnera sans que vous puissiez y plonger les mains pour le modifier ou en comprendre les mécanismes. Il y a des droits sur ce système d'exploitation, et personne est autorisé modifier ce système même pour en supprimer certains bugs (il y aurait du boulot...). Avec Linux et la plupart de ses applications, il est possible au contraire de tout modifier, et de soumettre le résultat à la communauté Linux pour approbation. Cela signifie que tous les informaticiens et passionnés du monde connectés à Internet peuvent apporter leur contribution directe au projet, à tous les niveaux : développement, amélioration, bêta-test, suggestions. Tout cela est possible grâce à la communauté Linux.

Ni Dieu ni maître ?

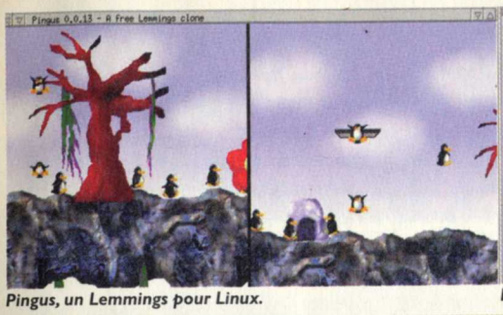
En effet, la particularité de l'Open Source permet de compenser les défauts de la gratuité. Face à Microsoft et ses hordes de programmeurs, sa politique commerciale agressive et sa hot-line (quand on peut la joindre et obtenir une réponse pertinente), un programmeur seul n'aurait aucune chance. Linus Torvalds l'a compris et la seule parade envisageable était l'Open Source couplé au média indispensable de l'informatique, Internet.

La communauté Linux est composée de ses programmeurs (responsables du noyau du système d'exploitation, de ses diverses extensions et des applications), mais aussi de ses utilisateurs, qui peuvent soit poser des question (c'est le côté "hot-line"), soit proposer des améliorations pour

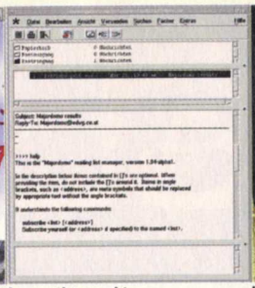
LES BONNES ADRESSES

Pour découvrir Linux : www.linux.org
Linux et les jeux vidéo : www.linuxgames.com

VERSIONS DE LINUX TÉLÉCHARGEABLES :
Red Hat : www.redhat.com
Caldera : www.caldera.com
S.u.S.E. : www.suse.com
Debian : www.debian.com
Slackware : www.cdrom.com



Pingus, un Lemmings pour Linux.

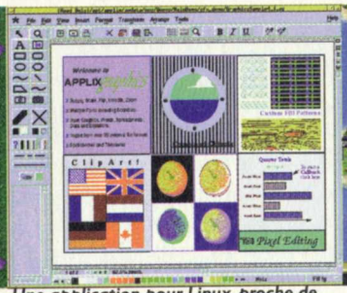


Le mail pour Linux.

Une version de Civilization Call to Power...

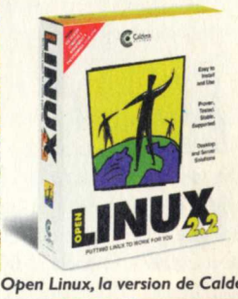
La version de Red Hat.

Un jeu de rôles.

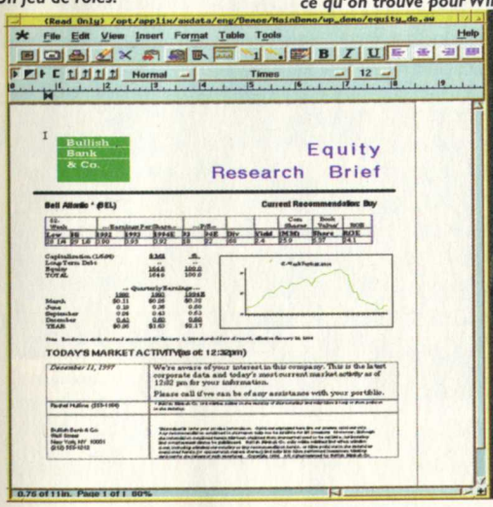


Une application pour Linux, proche de ce qu'on trouve pour Windows.

... en développement pour Linux !

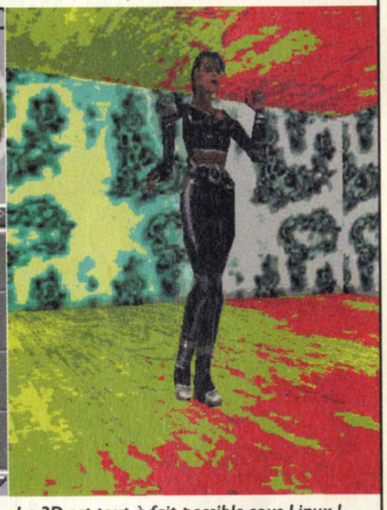


Open Linux, la version de Caldera.



Le traitement de texte issu de StarOffice.

Un serveur réseau des jeux Westwood pour Linux.



La 3D est tout à fait possible sous Linux !

les produits disponibles. Bref, Linux représente bel et bien une solution alternative aux produits de Microsoft, et la fenêtre multicolore a de quoi pâlir devant le manchot, mascotte officielle de Linux.

Fenêtre classée X

Mais, allez-vous me dire, si Linux est une espèce de DOS, c'est-à-dire un système d'exploitation en mode texte qui ne gère pas la souris, Windows n'a pas de souci à se faire. En effet, mais Unix dispose lui aussi d'une interface graphique, appelée X-Window. Une fois lancée, cette dernière vous propose d'utiliser une interface aussi évoluée que Mac OS, BeOS, ou Windows. Bref, l'informatique facile. Mais pour arriver là, ne nous leurrons pas, il faut souffrir. Comme le disait Pierre Mortez, "parfois, la route est longue".

Tout d'abord, il faut choisir une version de Linux parmi celles qui sont proposées (Red Hat, Caldera, Debian, S.u.S.E., Slackware). Ensuite, il faut trouver un moyen de l'obtenir : soit en le téléchargeant (ce qui est long et contraignant), soit en achetant un CD-ROM d'installation (jamais très cher), soit en trouvant un CD-ROM Linux dans un magazine ou dans un livre (la meilleure façon de mettre la main dessus, sans aucun doute). Puis vient la partie la plus difficile : l'installation. Eh oui, il y a beau y avoir des milliers de passionnés de Linux, pour ce qui est de faire des manuels, il faudra repasser. On a en effet trop ou trop peu d'infos concernant l'installation. Par exemple, Red Hat ne propose que peu d'infos lors de l'installation, alors que Debian, avec son programme "dselect", offre un nombre de choix "extraodinairement imposant" (terme à la mode chez nous ces derniers temps). De plus, alors qu'il est difficile de prendre en main un nouveau système d'exploitation et une nouvelle interface, il existe plusieurs versions de Linux et de X-Window (KDE, ou GNOME, entre autres). Du coup, on n'a pas toujours les mêmes outils, ni la même représentation à l'écran, ce qui augmente d'autant la confusion de l'utilisateur novice. Quant à l'aide en ligne, elle n'est pas toujours évidente à trouver, surtout en mode texte, où il faut apprendre une toute nouvelle syntaxe... Galère.

Enfin, dernière "récrimination", la gestion du matériel n'est pas toujours à la pointe, et si l'utilisation d'un vieux PC (genre 486 DX33) reste tout à fait possible du fait de l'économie de Linux, l'installation sur un PC dernier cri peut vite tourner au cauchemar. Ainsi, la plupart des cartes Plug and Play ne sont pas supportées par ce système. Cela n'est pas imputable aux programmeurs, mais aux constructeurs qui refusent de leur fournir les informations nécessaires à l'élaboration d'un driver. Il faut dire que Microsoft fait pression sur eux pour les "remettre dans le droit chemin" (du genre "si vous faites des drivers pour Linux, nous ne vous fournirons plus d'informations vous permettant de faire des drivers pour Windows..."). Reste que souvent, il est possible de demander poliment un driver sur un forum Linux, et l'obtenir en quelques jours. D'ailleurs, on peut trouver des drivers pour les cartes 3D à base d'Intel i740 en Open Source, comme quoi, tout n'est pas perdu !

Je le veux, je l'aurai !

Si tout cela ne vous a pas encore dissuadé d'installer Linux sur votre PC, c'est que vous êtes un utilisateur (très) averti, que vous en avez marre de subir le monopole de Microsoft, et que vous savez pouvoir toruver des logiciels sous Linux qui vous donneront entière satisfaction. En effet, si votre truc c'est Adobe Première, 3DS Max ou Word 97, pas la peine de changer, Windows est votre seul choix possible. Il faut bien comprendre que personne ne va tenter d'écrire un équivalent à Word 97 pour Linux, le nombre de programmeurs à l'origine

de ce traitement de texte étant astronomique ! D'ailleurs, que peut-on trouver sous Linux ? Tout d'abord, des logiciels professionnels et de développement, puisque Linux est avant tout destiné aux pros. On peut sans problèmes gérer un réseau, de façon bien plus stable qu'avec Windows NT par exemple (le fait de ne jamais avoir à rebooter, ou presque, permet de faire tourner un serveur plus d'un an sans problèmes !). On peut aussi gérer un site Internet de façon simple, avec une gestion complète et sécurisée de la carte de crédit, par exemple. On peut aussi utiliser une suite bureautique gratuite assez facilement. Bref, pour les professionnels, Linux est d'ores et déjà un must (encore qu'il reste à former les utilisateurs...). Mais pour nous autres, les joueurs, qu'en est-il ? Eh bien, disons le tout net, ce n'est pas la panacée. Bien qu'il soit tout à fait possible de créer des logiciels payants pour Linux comme pour Windows, peu d'éditeurs semblent intéressés par ce système d'exploitation. La communauté pousse bien pour faire changer cet état de fait, mais la réaction est assez lente.

Le retour de Pengo ?

Malgré tout, la communauté Linux ne baisse pas les bras, bien consciente que les jeux vidéo sont sans aucun doute le meilleur moyen d'attirer le grand public et d'imposer de fait son système d'exploitation. En effet, seuls les grands éditeurs ont les reins assez solides pour promouvoir ce système à l'aide de logiciels suffisamment évolués.

Première piste, Penguin play, un SDK (Software Development Kit ou "kit de développement logiciel"), ensemble de fonctions permettant de développer des jeux vidéo de façon simplifiée. Et ça commence à bouger un peu. Il y a un programme permettant d'émuler un serveur Battle.net permettant de faire tourner la plupart des jeux Blizzard, Cristal Space, un moteur 3D permettant de faire des jeux, Wine, un émulateur permettant de lancer sous Linux les exécutables Windows (mieux vaut disposer d'un PC monstrueux pour s'en servir !), une version pour Linux de Quake 3 en cours de développement, une version de Civilization : Call to Power prévue pour le mois de mai aux US, des drivers pour les cartes TNT2, mais on trouve aussi quelques Freewares comme Pingus, un clone gratuit de Lemmings et des jeux commerciaux comme Doom, Quake, Sim City Classic... De nombreux projets sont en cours de développement, avec par exemple Ghost Legion, un jeu de stratégie en temps réel, LSGE, un portage sous Linux des jeux de stratégie temps réel de Westwood, Quest, un jeu de rôles reprenant les règles de AD&D et de Fallout.

En conclusion, on peut donc dire que Linux n'est pas une vue de l'esprit, ni même un projet fumeux pour anarchos informatiques, bien au contraire, c'est la seule option valable face à Windows, le seul système d'exploitation gratuit capable de rivaliser avec l'usine à gaz de Microsoft. Bien sûr, Linux n'en est qu'à ses débuts, et il faudra encore attendre pas mal de temps avant de le voir débarquer dans les foyers aussi naturellement que Windows. Il n'en reste pas moins vrai que les entreprises ne peuvent plus négliger son existence, et que le développement d'Internet lui sera forcément bénéfique, du fait de ses capacités incontestables à supporter ce média. Microsoft ne risque rien à l'heure actuelle, mais ne nous y trompons pas, il faudra bien, un jour ou l'autre, compter avec Linux !

LES BOUQUINS

- "Linux pour les nuls" + CD-ROM (de Jon Hall et Coletta & Craig Witherspoon, éd. Sybex) pour découvrir à son rythme ce système d'exploitation.
- "Linux 4e édition" (de Jack Tacket Jr et Steven Burnett, éd. Simon & Shuster MacMillan) pour tout comprendre de Linux et X-Window, avec un CD-ROM comprenant Red Hat Linux et Cadera OpenLinux, ainsi que la suite bureautique StarOffice 4.0.
- "Le hold-up planétaire" (de Roberto Di Cosmo et Dominique Nora, éd. Calmann-Lévy) pour mieux comprendre les enjeux de Linux face à l'hégémonie de Microsoft.

SONY ET LINUX

Une preuve de la stabilité de Linux : Sony aurait choisi ce système d'exploitation pour équiper les stations de développement pour la future Playstation 2. En effet, les développeurs commencent d'ores et déjà à créer leurs jeux, alors que la console n'est pas encore disponible, en programmant sur PC.

* En jeux ... Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles.

Le plus grand tournoi du Jeu Vidéo

Défidéo TOUR 99

Lille	25-26 mai		
Paris	27-28 mai	Orléans	15-16 juin
Caen	29-30 mai	Bourges	17-18 juin
Rennes	1er-2 juin	Châteauroux	19-20 juin
Nantes	3-4 juin	Angoulême	22-23 juin
Angers	5-6 juin	Bordeaux	24-25 juin
Saumur	8-9 juin	Niort	26-27 juin
Blois	12-13 juin	Poitiers	28-29 juin

Gran Turismo sur Sony PlayStation

Sega Rally 2 sur Sega Dreamcast

1080° Snowboarding sur Nintendo N64

Combat Flight Simulator de Microsoft sur PC

Participez aux sélections, qualifiez-vous pour les finales au Parc du Futuroscope et gagnez des voyages, des téléviseurs, des chaînes hi-fi et plein d'autres cadeaux...

FUTUROSCOPE ON GAMES*

du 3 au 17 juillet 1999

Pour tous renseignements complémentaires sur " Défidéo Tour 99 " téléphonez au **05 49 49 59 59** ou bien rendez-vous sur notre site à l'adresse **www.futuroscope.com**

ORANGINA

Europe 2

GAME ONE LA CHAINE TELE DES JEUX VIDEO

MICROMANIA

SNCF

* En jeux

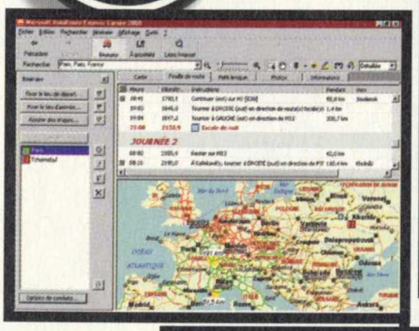
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles.

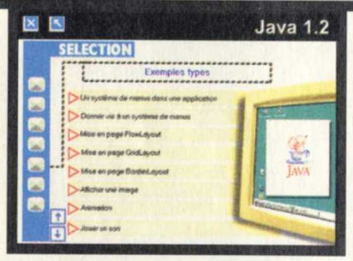
Yan & Cie

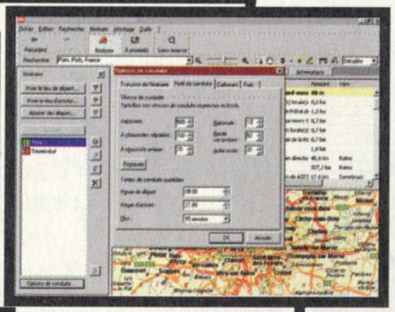
D23

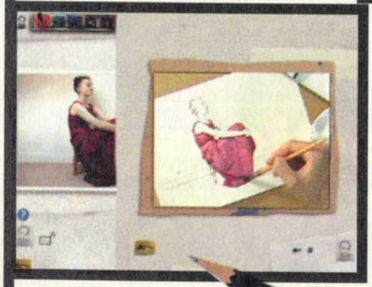
«Luis BON, JE SAIS, J'AI ENCORE GLISSÉ UN TITRE ÉDUCATIF DANS CETTE RUBRIQUE MAIS JE NE LE FAIS QUE LORSQUE ÇA VAUT LA PEINE ET LÀ C'EST VRAIMENT LE CAS, DROÏDES EST VRAIMENT UN TITRE À PART. RASSUREZ-VOUS, IL Y EN A POUR TOUTE LA FAMILLE AVEC AUTOROUTE EXPRESS POUR PAPA ET ARTIST AQUARELLE POUR MAMAN, OU L'INVERSE...

multiméda VOYAGES CULTURELS









L'ANTISÈCHE INTERNET

Ce soft, quasiment entièrement programmé en HTML, vous propose de vous initier au Web. Savoir comment et quel moteur de recherche utiliser, qu'est-ce qu'un FTP, qu'est-ce qu'un IRC ? C'est clair mais présenté d'une manière on ne peut plus triste avec quelques liens. Il y a également tout un chapitre où l'on apprend comment utiliser Netscape ou Internet Explorer, aussi spartiate qu'une aide en ligne et si un important chapitre est consacré à Messenger de Netscape, pas un mot ou une remarque sur Outlook Express, qui s'installe quasiment par défaut quoi qu'il arrive avec Windows. Les hypertextes reliés à l'apprentissage d'Internet Explorer plantent, alors que c'est lui que j'utilisais lors du test, c'est plutôt étrange. Vous pouvez réaliser vos premières pages Web et même tâter de la programmation en Java mais là, à mon sens, c'est trop pointu pour le public ciblé. À moins de n'avoir que dix minutes à consacrer à vos premiers pas sur Internet, cherchez autre chose, moi j'ai déjà essayé mais je n'ai rien trouvé de bien sur la question.

*Note : **
Éditeur : GSP
Prix : NC

ARTIST AQUARELLE

La famille "Artist" s'agrandit avec l'aquarelle. Cette méthode souffre des mêmes défauts que le volet consacré au dessin, à savoir une partie didactique quelque peu superficielle sur certaines étapes de la réalisation. C'est néanmoins un produit très sophistiqué, esthétique et agréable à consulter. L'analyse des illustrations qui servent d'exemples est claire. Vous pouvez en outre imprimer des sujets qui vous serviront de point de départ et donner libre cours à votre inspiration grâce au carnet de feuilles spéciales offert avec. À noter pour ceux qui possèdent un accès à Internet, le site "Artist" qui comprend un forum et permet d'exposer ses créations.

*Note : ****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 350 F environ

AUTOROUTE EXPRESS EUROPE 2000

Il est déjà sorti, on ne vous en avait pas encore parlé, le mal est réparé, voilà le partenaire idéal de vos balades en Europe à bord de Titine ou Tuture. Ce genre de produits est indispensable et celui-ci est très bien fait et surtout très complet puisqu'il vous offre des photos, des infos sur la région que vous voulez visiter. On peut même apprendre des rudiments de la langue du pays où on veut aller, prononciation comprise. De nombreux outils et fonctions sont disponibles, on peut faire un calcul de trajet complexe à main levée et le zoom est géré par la molette de ma souris, un vrai bonheur.

*Note : *****
Éditeur : Microsoft
Prix : 300 F environ

DROÏDES

Ce titre est le premier d'une toute nouvelle collection d'éducatifs réalisés par Lucas Arts. Lucas Learning, ainsi s'appelle ce nouveau département de production. Droïdes vous place à la tête d'un atelier de conception de robots. Vous pouvez construire des robots à chenilles ou des bipèdes en choisissant chaque partie du corps parmi un total de quatre-vingt-sept pièces détachées qui permettent vingt-cinq millions de combinaisons. Vous pouvez faire danser votre robot, ce qui est vraiment très drôle ; mais où est l'éducatif dans tout ça ? Eh bien, à l'aide des robots que vous concevez, vous devrez mener à bien des missions dans l'univers de Star Wars. Ces missions servent d'illustration à des lois de la physique comme la gravité ou le magnétisme et si votre robot n'est pas adapté à la situation, il vous faudra comprendre pourquoi et comment résoudre le problème. La cible visée se situe dans la tranche des10-15 ans, mais je vous avoue m'être marré comme un tordu pendant longtemps avec ce titre. Je souhaite longue vie à cette nouvelle collection qui bénéficie du soin et du savoir-faire Lucas.

*Note : *****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 300 F environ

Quand je ne discute pas d'OGM (Organismes génétiquement modifiés) avec Michel, il m'arrive de lire des livres, que je conseille parfois à mes amis. Par exemple, "La flèche du temps" de Martin Amis Collection 10-18, un livre écrit à l'envers, parfaitement envoûtant. Et le plus fort, c'est qu'à tout vivre à reculons, on en tire une logique nouvelle et bouleversante... Si vous êtes curieux, essayez-le, vous ne serez pas déçu. Pas comme avec les OGM.

«Yann Lebecque

bouquins
la page des pages

Gravure des CD

Auteur : Éric Charton - Éditeur : CampusPress - Prix : 140 F env.

Que l'on soit musicien ou, plus prosaïquement, pirate invétéré, la gravure des CD est un sujet "brûlant". Ce bouquin de CampusPress vous apprendra tout ce qu'il vous faudra savoir sur le sujet avant de vous lancer dans cette activité liée à l'informatique comme le "grutage" des années 80 (si cher à Michel, avec la création d'OGM sur son balcon). Les sujets abordés vont de l'installation du graveur (sans aucun doute la partie la plus difficile, la configuration d'un périphérique SCSI sur PC étant un vrai cauchemar) aux différents standards. Le CD-ROM contient des versions démo des logiciels de copie les plus répandus (WinOnCD, Easy CD Creator Deluxe, Nero...). On y aborde même le sujet de la copie de CD de consoles ! Bref, c'est une bible qui devrait vous aider à vous y mettre... Il ne manque que l'adresse de quelques bons avocats...

Premières cartouches

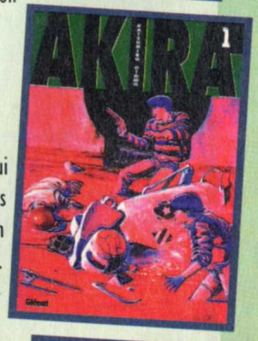
Auteur : Rabaté - Éditeur : Vents d'Ouest - Prix : 120 F env.

Rabaté était un auteur de BD peu connu il y a encore quelques mois, avant la parution "d'Ibicus", d'après le roman d'Alexis Tolstoï. Son style graphique ? Du noir et blanc nerveux, réaliste, sordide aussi. Le noir et blanc installe d'entrée un climat pesant, un peu triste ou nostalgique. Mais surtout, cette BD, recueil de quatre histoires, décrit les hommes enfermés dans leur bêtise crasse : un concentré de cruauté et de connerie. La guerre de 40, les vacances ratées entre potes, la guerre en Yougoslavie ou les anciens combattants... tout le monde y passe, et pour un con... Sans être un chef-d'œuvre, cet album, bien que plein d'amertume, nous fait passer un agréable moment. L'ensemble reste un peu inégal, la réalisation des planches étant étalée dans le temps. "Premières cartouches" n'est sans doute pas la meilleure parution de cet auteur à part, mais si vous appréciez son travail, vous serez heureux de découvrir ses débuts.

BIOS Dépannage et optimisation du PC

Auteur : Olivier Pavie - Éditeur : CampusPress - Prix : 60 F env.

Quelle heureuse idée que la publication de cet ouvrage ! En effet, le BIOS, c'est comme les OGM : ça existe, c'est un sujet important, mais on l'ignore trop souvent. Cela dit, le BIOS, lui, peut être contrôlé par l'utilisateur. Il suffit d'appuyer sur une touche du clavier au démarrage du PC ("Suppr" en général), pour entrer dans un monde hermétique, terrifiant pour le néophyte. Et pourtant, combien de problèmes peut-on résoudre en connaissant le BIOS. Mieux, il est possible d'améliorer significativement les performances de son PC. Bref, cet ouvrage, très didactique et documenté, vous permettra de voir ce qu'il est possible de faire au cœur de son PC. à réserver aux utilisateurs qui maîtrisent tout de même leur machine. Bah oui, c'est comme les OGM : on peut faire de belles choses, mais il vaut mieux savoir ce que l'on fait, sans quoi on risque de faire des bêtises !



Akira

Auteur : Katsuhiro Otomo - Éditeur : Glénat - Prix : 80 F env.

Le choc ! Négligeable en comparaison des problèmes des OGM avec les antibiotiques, mais choc tout de même. Glénat réédite "Akira", monument du Manga qui a déferlé sur notre continent en 1989. L'histoire relate le combat d'un jeune garçon contre une organisation militaire qui éduque des mutants sans savoir les contrôler (comme les sociétés agro-alimentaires avec les OGM). Véritable saga palpitante, noire et sanglante, "Akira" prend toute sa dimension dans cette version au format à la japonaise : en noir et blanc sur papier bon marché. On est loin de l'édition de luxe mais ce que l'on perd en esthétique, on le gagne en force. Adieu la mise en couleurs informatique. Bonjour les encrages puissants et dynamiques ! Si vous êtes passé à côté d'Akira, rachetez-vous avec cette édition économique, qui vous propose deux volumes en noir et blanc pour le prix d'un seul en couleurs.

L'art invisible

Auteur : Scott McCloud - Éditeur : Vertige Graphic - Prix : 100 F env.

Scott McCloud pratique la bande dessinée depuis des années. Peut-être lassé par les notions péjoratives associées à cet art à part entière, il a décidé de nous expliquer ce qu'est réellement la BD D'abord défini comme un art séquentiel, la BD devient sous nos yeux, un média complet, qui ne se réduit pas à la compilation du dessin et de l'écrit. Mais le plus impressionnant pour le lecteur, c'est que cet essai est lui-même une bande-dessinée. Tout ce qui est exposé est immédiatement illustré. C'est une BD auto référentielle (sujet cher à Michel, qu'il maîtrise très bien et sur lequel je suis d'accord avec lui, contrairement aux OGM). Quand vous aurez fini cet ouvrage, votre perception de la BD ne sera pas modifiée de façon profonde, mais vous comprendrez certainement en quoi elle fait partie du monde des arts, et n'est donc pas plus critiquable que la peinture, le théâtre ou le cinéma...

l'internaute curieux

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

Ça y est, c'est parti, plusieurs annonceurs proposent un abonnement à Internet gratuit. Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais c'est le genre de plan qui sent l'embrouille bien cachée. C'est peut-être de la paranoïa mais ça me rappelle les portables à 1F à condition de prendre l'abonnement au tarif fort. Si certains d'entre vous ont tenté l'aventure, faites-le moi savoir, votre cas m'intéresse.

DVD Zone 2

Nous vous avons présenté un dossier sur les DVD, il y a quelques mois de cela. Nous y parlions essentiellement des sites U.S. qui proposent des tarifs très intéressants. Voici un site français qui recense tous les films DVD Zone 2 (Europe de l'Ouest), disponibles ou à venir. À noter une rubrique très intéressante qui répertorie les bugs connus sur certains films.

http://www.dvdfr.com

Planet Live

Vous êtes stressé devant votre ordinateur ? Offrez-vous un pur moment de relaxation grâce à ce site où défilent des images provenant de webcams du monde entier. L'habillage est particulièrement réussi, quant aux musiques new-age, on aime ou pas. Moi, c'est non en tout cas.

http://www.planetlive.com

Les sites les plus moches

Chaque année, le site Net Studio décerne les Mub Brick Awards "récompensant" les sites les plus moches du web. C'est vrai que la concurrence est rude en la matière mais, à voir la tronche des vainqueurs, on se dit qu'ils ont bien mérité leur titre, avec une mention spéciale pour hostbiz qui repousse très loin les limites de l'ignoble en matière d'habillage graphique.

http://www.netstudio.com/mudbrick

Technosphere

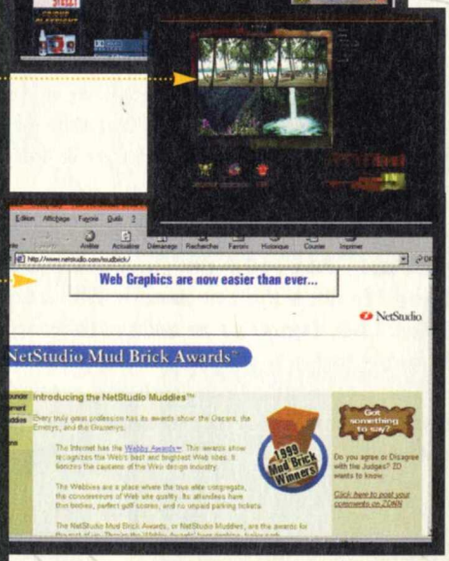
Quel que soit votre niveau de connaissance en informatique, il serait étonnant que vous n'appreniez pas quelque chose dans les nombreuses pages que comporte ce site. Tout ce qu'il faut savoir sur les technologies du net, et même plus, est évoqué de manière très exhaustive. Tout cela est écrit de manière à ce que tout le monde puisse comprendre et avec un souci didactique manifeste. Une référence en la matière.

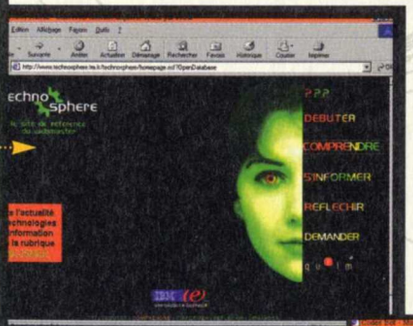
http://www.technosphere.tm.fr

Toxy

Encore le site d'un de nos lecteurs. Il est consacré aux jeux vidéo avec des mini tests et ne compte, pour l'instant, que quelques pages qui ne demandent qu'à s'étoffer un peu. En attendant, allez-y faire un tour pour encourager l'auteur et lui soumettre des idées de développement.

http://perso.club-internet.fr/toxy

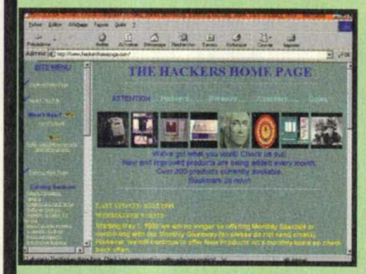




Hackers home page

Si vous désirez le catalogue complet de toutes les activités illégales plus ou moins en rapport avec la technologie, allez faire un tour sur ce site. Vous y trouverez tout un tas d'appareils dont vous ne soupçonniez même pas l'existence, comme celui qui permet de remettre à zéro les machines à sous. Et ça marche ! La preuve : un de ses utilisateurs s'est récemment retrouvé à l'ombre. Vous voilà averti.

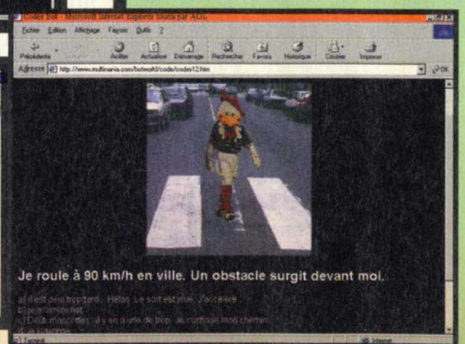
http://www.hackershomepage.com



Code de la route

Il en arrive de bien belles à Luis. Il recherchait un site culturel et voilà qu'il tombe sur un test du code de la route destiné aux ivrognes et chauffards de tout poil. Tout cela est pour de rire, bien entendu, et vous trouverez sur ce site d'autres rubriques sur le thème de la bagnole et du bon goût à la française avec, en guest star, Vincent Perrot en "champion" du dragster.

http://www.multimania.com/botworld/code/codebot2.htm



les mises à jour

Heretic II (patch v1.06)
Plus qu'une mise à jour, ce patch propose des nouvelles maps multi-joueurs et plein de nouveautés.
"http://download1.activision.com/activision/hereticii/patch/Ht2_EP_v1-06.exe"

Gruntz (éditeur)
Cet éditeur vous permettra de modifier les niveaux de Gruntz.
"ftp://ftp.lith.com/pub/gruntz/GruntzEd.zip"

U.S. Navy Fighters 97 (patch v1.4)
Ce patch résoud les problèmes rencontrés pas les possesseurs de cartes graphiques Diamond ou Matrox.
"ftp://ftp.crdom.com/pub/dresden/games/patches2/french/usnf14f.zip"

Ultimate Race Pro (patch v1.5)
Cette mise à jour permet d'améliorer la prise en compte des cartes Voodoo et Voodoo 2.
"http://www.ultimaterace.com/patch/urp150.exe"

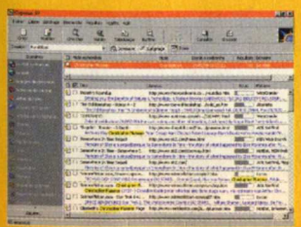
Speed Busters (patch Game Service)
Ce fichier est destiné aux joueurs s'adonnant à ce jeu sur le net via Game Service
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/gsgame.dll"

Nascar Revolution (patch v1.02)
Ce patch ne corrige que quelques petits bugs mais devrait améliorer l'I.A. des concurrents.
"ftp://ftp.ea.com/pub/easports/patches/nascarrevolution/revolution_patch_v102.exe"

Resident Evil 2 (patch v1.04)
C'est vrai qu'il n'est pas officiellement sorti chez nous, mais peut-être l'avez-vous acheté en import ? Si vous avez une Riva TNT et que vous rencontrez des problèmes, essayez cette mise à jour.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/res2_104.zip"

Des outils pour vous simplifier le Net.

Que vous soyez plutôt Explorer ou plutôt Navigator, les downloads multiples ne sont pas toujours aisés avec ces deux navigateurs. Pour vous aider, je vous conseille le logiciel Go! Zilla qui permet de faire des téléchargements simultanés ou de différer ceux-ci à une heure voulue. Il permet également de chercher des sites miroir de celui sur lequel vous désirez faire des opérations afin de trouver le meilleur taux de transfert possible. Ce logiciel est disponible en version shareware "sponsorisée", c'est-à-dire que des bandeaux publicitaires défilent sous la barre des menus et vous pouvez le télécharger sur le site "http://www.gozilla.com".



Copernic 99 est un logiciel très pratique qui part d'une idée toute simple. En effet, plutôt que d'utiliser un seul moteur de recherche, pourquoi ne pas tous les utiliser en même temps. Le logiciel vous permet donc de trouver ce que vous cherchez, aussi bien sur le web tout entier que dans sa partie francophone, mais aussi dans les forums de discussion. Encore une fois, c'est gratuit, il serait donc dommage de vous en priver. Toutes les infos sont sur "http://www.copernic.com".

www.pcsoluces.com

Cinéma
Jeux Vidéo
Musique
Sports
Auto
Voyage
Vie pratique
Shopping
Info continue

www.infodeclics.com

L'adresse jeux vidéo

Avec infodeclics, retrouvez votre magazine

PC SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1

sur internet

www.infodeclics.com
Le premier web 100% loisirs

LE SALON DE L'E3

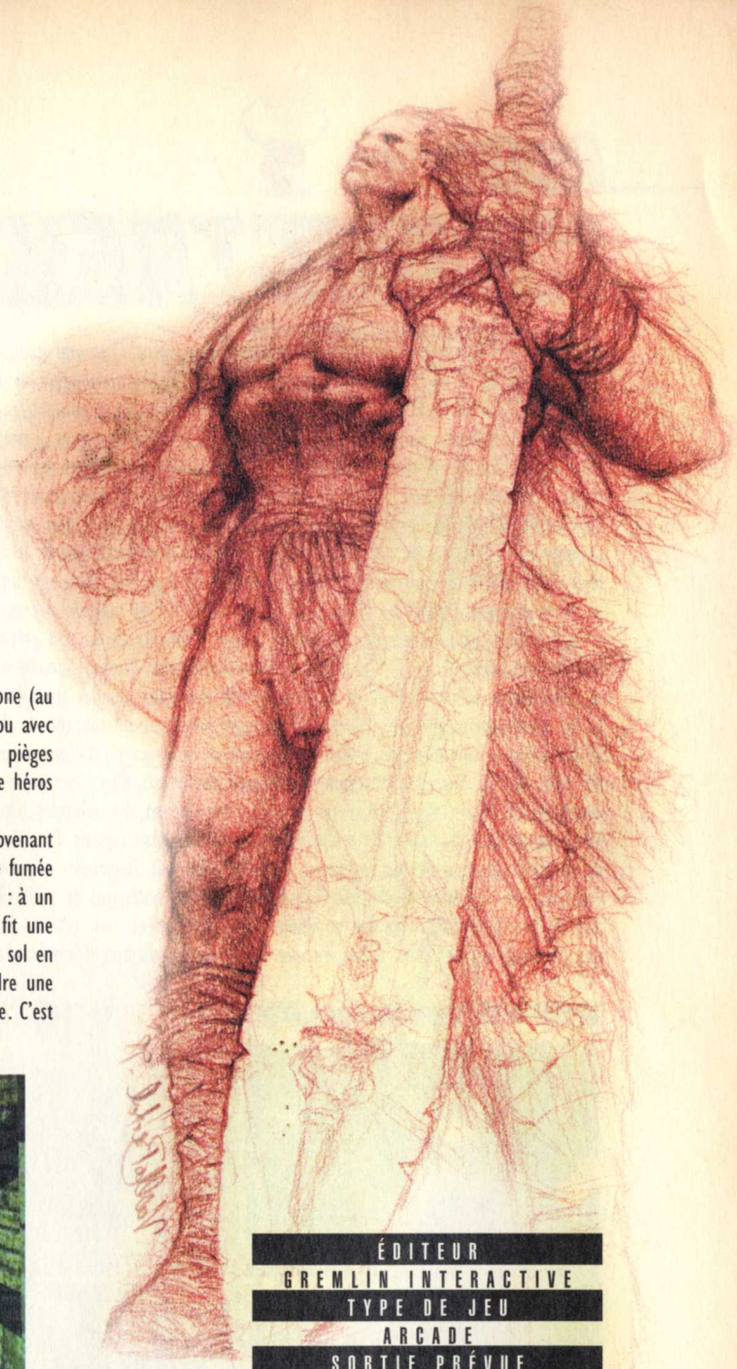
LA CRÈME DE LA CRÈME

C'est fou les progrès qu'ont fait les éditeurs depuis l'an dernier : il suffisait de se balader à l'E3, le plus grand salon du jeu vidéo au monde (qui se tenait cette année à Los Angeles) pour constater que la qualité générale des jeux présentés était vraiment en hausse. Apparemment, tout le monde commence à bien maîtriser les cartes accélératrices 3D et à améliorer les moteurs graphiques qui deviennent de plus en plus performants, rendant les jeux toujours plus réalistes. Tenez, un exemple frappant : même Interactive Magics, habitué des 20 % dans nos tests, exposait deux jeux de très grande qualité. Je vous les aurais bien montrés si le dossier de presse n'avait pas été aussi minable (même pas d'images des deux jeux !).

En revanche, la créativité semble un peu en panne sèche : chacun copie ses gros succès du moment ou prépare les suites de ses hits et l'on n'entrevoit pas vraiment de titres capables de révolutionner le marché de l'année par de nouveaux concepts.

Quoiqu'il en soit, sur les 1 700 titres présentés à l'E3, on a retenu neuf jeux (la sélection "sur-naturelle" !) paraissant à la fois les plus intéressants et les mieux réussis. Quand ils sortiront, attendez-vous à ce qu'ils fassent un carton.

BLADE

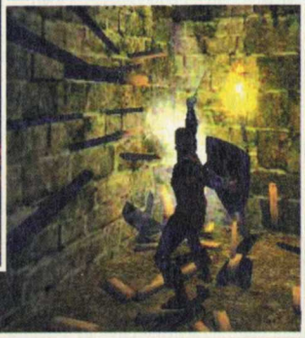


SUR le salon, les Tomb-Raider like ne manquaient pas, certains étaient même si minables que les gens passaient devant et fuyaient (surtout le jeu sur Xeena, la Hercule manquée). Mais, dans un petit stand, loin de l'animation et du bruit, Gremlin cachait une perle rare, un "Tomb Raider-beaucoup mieux-like". C'est le premier jeu d'une équipe de programmeurs espagnols, et quand on se souvient de Commandos, on se demande si la Silicone valley ne sera pas bientôt supplantée par la Costa Brava !

Dans la version bêta présentée, on ne pouvait pas voir beaucoup d'ennemis, seulement quelques trolls bondissants et un chevalier noir mesurant deux mètres. Mais tout le reste était impressionnant. On incarne un chevalier sans une once de silicone (au moins, on ne me demandera pas les cheat codes, dans le SOS, pour le mettre à poil…) qui se bat à l'épée ou avec d'autres armes d'époque (masse d'arme, arc à des flèches magiques...) à travers des lieux souvent truffés de pièges (à la manière du temple d'Indiana Jones) et de passages secrets pas forcément impossibles à découvrir car le héros tournera automatiquement la tête vers tout élément important du décor…

Les lumières sont calculées en temps réel et prennent en compte les différentes sources (torches, lumière provenant des fenêtres...). Le moteur 3D est capable d'afficher aussi bien des décors intérieurs qu'extérieurs, les effets de fumée ou de réflexion dans l'eau ne le font même pas sourciller. Mais ce n'est pas encore ce qui m'a le plus étonné : à un moment du jeu, le héros prit une torche au sol (avec toutes les ombres recalculées) et la lança : la torche fit une parabole et atterrit sur un toit, puis commença à glisser en prenant de la vitesse pour finalement tomber au sol en faisant un petit rebond. Il en est de même pour tous les objets qu'on trouve dans le jeu : on peut prendre une chaise ou une assiette et la balancer à la figure d'un monstre ou soulever une table pour forcer le passage. C'est avec ce genre de détail que l'on mesure le niveau d'un jeu et avec Blade, il est très, très haut.

ÉDITEUR
GREMLIN INTERACTIVE
TYPE DE JEU
ARCADE
SORTIE PRÉVUE
FIN 1999



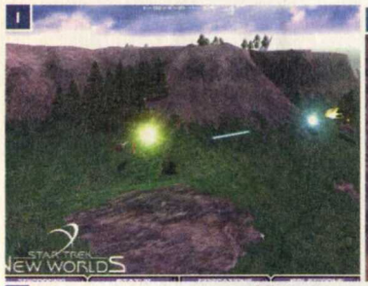
1 - La herse mobile constitue l'un des pièges.
2 - Admirez ces reflets dans l'eau et l'ombre portée.
3 - Ce nain vous permet d'apprécier la qualité des textures.
4 - Dommage qu'on n'ait pas encore inventé les images animées car vous pourriez voir ce tabouret valser...

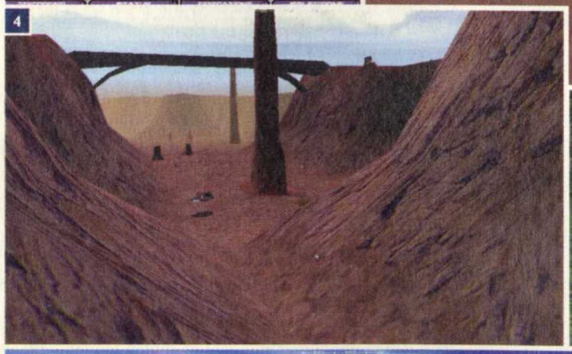
STAR TREK NEW WORLDS

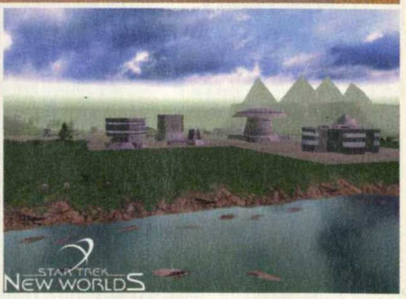
Dans mon coin, je me marre doucement. C'est vrai quoi, jusqu'à présent, les fans de Star Trek n'avaient pas la vie facile à la rédaction de PC Soluces : chasse à courre le lundi, séance de torture le mardi... Et je sentis avec quel plaisir sadique Yann m'annonça, il y a quelques mois, qu'il y avait plein de jeux Star Trek prévus. Il préparait déjà ses vannes... Eh bien Yann, moi je les ai vus tourner ces jeux, et le rédac'chef (ma caution impartiale) aussi, et s'ils sont dans ces pages, vous savez d'avance qu'il s'agit de gros calibres qui vont frapper sévèrement les disques durs.

En plus de Klingon Academy dont je vous parle plus loin, Star Trek New Worlds est le plus beau des jeux de stratégie en temps réel du salon, rien que ça (avec peut-être Battlezone II, ex-aequo dans un genre un peu différent, voir plus loin également) ! Bien que ce soit du Star Trek, les vingt-cinq missions se dérouleront au sol et on ne retrouvera donc pas l'Enterprise ou les Birds of Prey mais on découvrira toutes sortes d'unités jamais vues. À travers trois campagnes, on pourra diriger l'honnête et un peu crétine Fédération, les honorables et très bourrins Klingons ou les spartiates et monstrueusement fourbes Romuliens, afin de prendre le contrôle de la Zone Neutre où une faille s'est ouverte vers de nouveaux mondes aux richesses naturelles abondantes.

Le jeu s'annonce comme un mélange de stratégie pure avec un soupçon de diplomatie : alliances et trahisons seront monnaie courante pour étendre l'influence de votre camp. Malheureusement, sur le salon, on ne pouvait pas voir tout ça. On pouvait seulement admirer des décors d'une incroyable richesse graphique («Vénus IV» enneigée, les déserts de «Talos»), sur lesquels s'affrontaient des véhicules blindés évoluant gracieusement sur leurs champs anti-gravitique. De temps en temps, ça canardait : un tir d'artillerie de tanks à disrupteur Klingon et le rapide vaisseau de reconnaissance Romulien explosait, l'agresseur gagnant ainsi de l'expérience. On pouvait aussi voir les navettes construire des bases avec des bâtiments de taille importante, le tout avec une fluidité de bon aloi. Quand on voit comment Lucas Arts galère pour réaliser Force Commander, son équivalent dans l'univers de Star Wars, je me dis que cela a parfois du bon d'être fan de Star Trek...

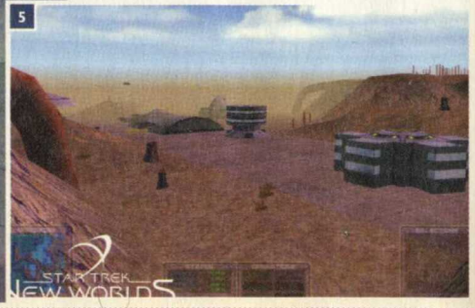






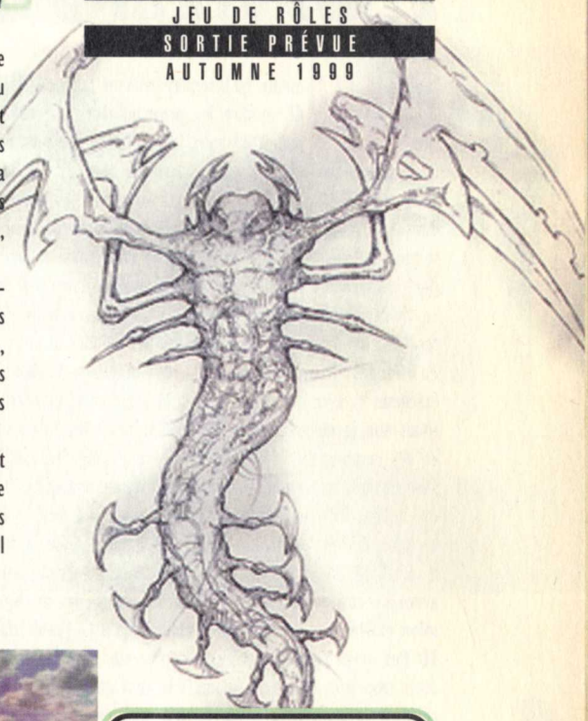
ÉDITEUR
INTERPLAY
TYPE DE JEU
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
SORTIE PRÉVUE
HIVER 1999

1 - Respect de la nature qu'ils disaient...
2 - Tous aux abris, l'artillerie Klingon pilonne.
3 - Finalement, on verra quand même l'Enterprise.
4 - Les ponts seront des points stratégiques.
5 - Une base en pleine extension.



ULTIMA ASCENSION

ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
TYPE DE JEU
JEU DE RÔLES
SORTIE PRÉVUE
AUTOMNE 1999



DANS une petite salle bondée, Lord British en personne (c'est-à-dire Richard Gariott, le créateur d'Ultima et de la société Origin System, bande d'incultes !) faisait la présentation de son bébé : Ultima Ascension, ou Ultima 9 si vous préférez. Religieusement, les disciples, dont je faisais partie, écoutaient le maître et regardaient avec des yeux éblouis le jeu tourner sur écran géant. Imaginez un jeu de rôles où les mécanismes et l'univers sont rodés depuis des années, utilisant cette fois un moteur 3D digne de renvoyer celui de Tomb Raider à la préhistoire des jeux vidéo, c'est ça Ultima Ascension ! Les couleurs sont chaleureuses, les détails graphiques nombreux : la pluie semble véritablement tomber du ciel, les effets lumineux sont à pleurer, le cycle jour/nuit est d'un réalisme incroyable... Et l'animation des personnages se révèle excellente, mises à part quelques raideurs du héros quand il nage : personne n'est parfait.

L'histoire est une sorte de come-back sur tous les épisodes précédents. On retrouvera donc toute la kyrielle de personnages récurrents (Lolo...) mais on sera accompagné par un personnage nouveau, Raven, une femme pirate qui ne manque pas d'expérience. Dans le rôle des méchants, le Gardien s'y colle encore, aidé de Blackthorn, un citoyen de Britannia à l'âme vénéneuse. Par ses manœuvres, le Gardien a corrompu les huit villes de Britannia représentant les huit vertus, ce qui fera commettre aux habitants des actes étranges (les habitants de la ville de la charité se dépouilleront de tous leurs biens...) et votre rôle consistera à rétablir les principes de vertus.

On pourra créer des sorts, des rituels magiques et des potions. Les habitants suivront leur rythme de vie (ils se couchent à la nuit tombée). Il y aura trente types de monstres, sans compter les variantes. Les combats se dérouleront en temps réel à la manière de Tomb Raider : il faut viser son adversaire pour le toucher et manier la souris avec dextérité. On acquerra des compétences nouvelles durant la progression de l'aventure (des attaques au corps à corps plus variées...). L'Avatar changera d'apparence selon ce qu'il porte. Et il y aura bien sûr des sous-quêtes...

En fait, Ultima Ascension sera l'apothéose de la série car il s'agira de l'ultime épisode ; mais que voila un départ en beauté !

1

2

3

1 - Ma cabane au fond des bois.
2 - La jolie Raven.
3 - Rituel magique entre gens de bonne compagnie.
4 - Tu vas tâter de mon épée.
5 - On pourra invoquer des monstres.
6 - Le plus beau jeu de rôles en 3D ? Oui !
7 - Les gardes du roi ont la tête de l'emploi.
8 - Les bohémiens jouent toujours un rôle aussi important.

4

5

6

7

8

PLANESCAPE TORMENT

ÉDITEUR
INTERPLAY
TYPE DE JEU
JEU DE RÔLES
SORTIE PRÉVUE
ÉTÉ 1999

QUI mieux qu'Interplay pouvait faire un Baldur's Gate-like ? C'est sûrement ce qu'ont dû se dire les programmeurs du jeu de rôles le plus génial du millénaire (j'exagère à peine) et voici le résultat ! Toujours basé officiellement sur le système de jeu Advanced Dungeons & Dragons, Planescape Torment nous sortira des donjons humides où l'on chopait la crève pour nous catapulter dans les Multivers, c'est-à-dire les univers parallèles. L'aventure commencera, en effet, dans Sigil, la Ville des Portes dirigée par Dame Douleur (sur la carte de visite, en anglais ça sonne tout de même mieux : "Lady of Pain, ruler of Sigil, the City of Doors"). Ensuite, on utilisera des portails dimensionnels pour atteindre de nouveaux plans d'existence.

Le choc culturel, pour les pauvres aventuriers que nous sommes sera de taille car on se baladera dans des mondes bizarres autant qu'étranges (c'est normal que le magicien utilise des machines ?), avec des objets magiques ayant une personnalité (mais non, je ne suis pas fou, je te dis que l'épée m'a parlé) et des compagnons de route à l'allure étrange (il faudrait faire quelque chose pour ta mauvaise haleine et avec tes yeux qui brillent dans le noir, on va finir par se faire repérer !).

En plus, le seul et unique défaut de Baldur's Gate, à savoir le scrolling un peu (beaucoup, à la folie...) saccadé, semble avoir été corrigé efficacement. D'accord, toutes les machines du salon étaient des Pentium III remplis jusqu'à la gueule de cartes 3D (les mega hertz raidissaient les cheveux dès qu'on s'approchait trop près des PC, à moins que cela ne soit un reste de cuite de la veille à la soirée EIDOS) mais en tous cas, le jeu tournait avec la fluidité étonnante d'un jeu d'arcade à la Diablo. C'est beau, c'est rapide, c'est original, c'est le meilleur jeu de rôles du prochain millénaire ? Non, car il sort dès la rentrée !

1 - La magie sera encore plus spectaculaire que dans Baldur's Gate.
2 - Les halos au pied des PNJ indiquent, comme dans Baldur's Gate, s'il s'agit d'ennemis ou pas.
3 - La technologie fait son apparition.
4 - Regardez en bas de l'écran, la fenêtre de votre équipe : le crâne n'indique pas que votre compagnon est mort, il signifie juste que votre compagnon est... un crâne !

FLIGHT UNLIMITED 3

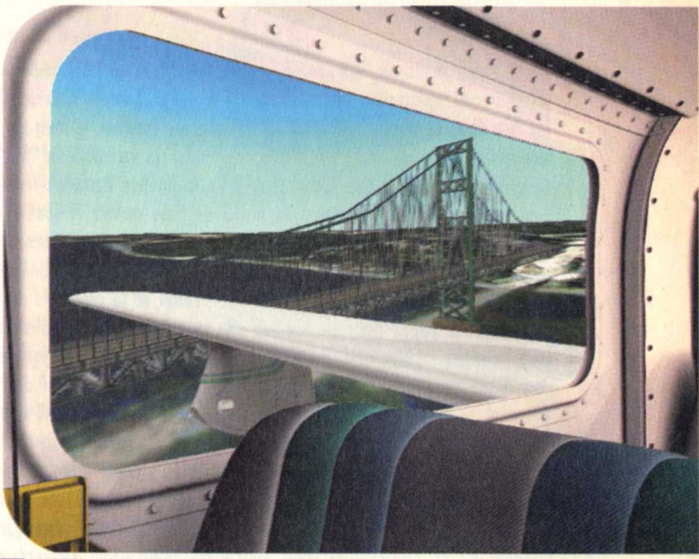
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
TYPE DE JEU
SIMULATEUR DE VOL CIVIL
SORTIE PRÉVUE
AUTOMNE 1999

Si vous êtes un amateur du genre, vous avez en mémoire le réalisme sonore et visuel de Flight Unlimited II, ainsi que l'incroyable qualité des modèles de vol. Looking Glass en est bien consciente. Au point qu'elle a décidé de faire de ce produit le fleuron de sa gamme en annonçant qu'elle continuera encore la série des Flight Unlimited pendant plusieurs années. C'est une bonne nouvelle (je me croirais dans une publicité), non ? Flight Unlimited 3 était présenté à l'E3, et faisait pâlir la plupart des autres simulateurs de vol d'aviation civile, par sa qualité. Les décors sont encore plus beaux (oui, c'est possible) car le jeu passe à une échelle encore jamais atteinte où un pixel d'écran représente un mètre réel (alors qu'un pixel représentait quatre mètres dans Flight Unlimited 2).

La région représentée sera Seattle et ses environs : on pourra donc survoler des montagnes, des lacs, la mer, la ville et utiliser un aéroport de taille internationale où les nombreuses pistes du coin (c'est la raison pour laquelle cette région a été choisie, c'est un panachage d'environnements très divers).

Seatlte est aussi un lieu où le climat varie beaucoup et cela mettra en valeur les qualités du moteur 3D qui affichera toutes les conditions météo et les changements climatiques. J'ai encore des sueurs froides quand je me souviens des vols de nuit par temps de pluie au-dessus de la mer dans Flight Unlimited 2, avec les gouttes d'eau qui coulaient sur le pare-brise, alors j'imagine le pire (ou le meilleur ?) pour cette suite. Ceux qui prévoient d'acheter un avion pourront déjà s'entraîner, grâce au jeu, avec le planeur Stemme S10-VT, le Lake Renegade 270, l'avion expérimental Velocity Elite XL , le Mooney TLS Bravo ou encore le Beechjet 400A. Chaque modèle sera si fidèlement restitué qu'on pourra même voir tous les détails du cockpit et la partie passagers.

Entre Fly !, Flight Unlimited 3 et Flight Simulator 2000, la concurrence s'annonce serrée.



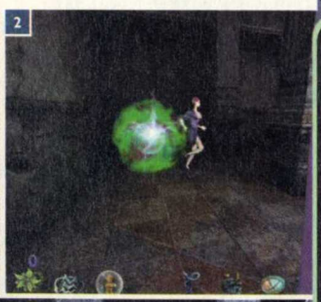
1 - Durant un vol de nuit, on allume les lumières de la cabine pour le confort des passagers.
2 - Non, ce n'est pas la guerre.
3 - L'aspect des villes est convaincant.
4 - L'échelle de résolution fait mieux ressortir les reliefs escarpés.

THE WHEEL OF TIME

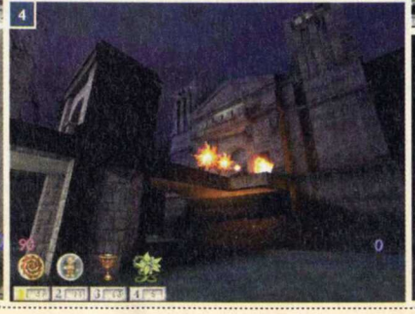
ÉDITEUR
GT INTERACTIVE
TYPE DE JEU
QUAKE-LIKE
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE 1999

Il y avait foule sur le stand GT, un des rares lieux où les joueurs pouvaient s'amuser tranquillement en réseau à Unreal Tournament et surtout à The Wheel of Time, le nouveau shoot 3D utilisant le moteur d'Unreal. Fort de mes entraînements nocturnes à Half-Life sur Internet, je mets un coup de coude dans l'estomac d'un type qui monopolisait une machine depuis trop longtemps (ça fait déjà un "frag" de gagné) et je m'installe aux commandes de la souris. Le temps que j'admire les lieux, la lumière à travers les vitraux, la pluie formant des flaques où mon personnage se reflète ; d'essayer les armes de base comme le souffle d'air (par-devant) ou les projections de météores, je me suis déjà fait "fragué" quatre fois. Eh les gars, vous pourriez être sympas, je travaille, moi ! Bon, j'accélère le rythme et je me jette dans la bataille : je décide de poursuivre une belle sorcière qui m'avait attaqué dans le dos. La lâche ! Elle s'enfuit et sa cape vole au vent mais elle ne peut rien faire, je ne lâcherai pas le morceau. Soudain elle se retourne, son corps s'entoure d'un halo d'éclairs et mes coups semblent la faire rire : elle vient de découvrir le bouclier magique et je me suis encore fait fraguer. Bon, il est temps de voir les autres jeux… Ah non, il y a aussi des PC où l'on peut jouer à The Wheel of Time en mode Solo. Je retente le coup. Je traverse un hall immense et luxueux (marbre au sol, pierres de taille, tentures : ça sent le fric) pour tomber sur deux chevaliers qui me chargent aussitôt et se protègent avec leur bouclier à chaque attaque. Finalement, je m'en sors mais c'est pour rencontrer des archers qui prennent mes yeux pour cible : Same player Dead Again ! En bref, The Wheel of Time est encore plus hallucinant graphiquement qu'Unreal et un peu plus rapide. Il permet de jouer avec quatre personnages différents et offre une ambiance à la Heroic Fantasy, tirée d'une série de romans à succès aux USA. Un bon programme !

Attention, toutes les images ci-contre datent d'une version bêta ancienne bien moins belle que celle du salon !



1 - L'interface (les icônes en bas de l'écran) n'est pas la même dans la version finale du jeu.
2 - C'est le genre d'adversaire qu'on aime poursuivre.
3 - Boules d'énergie "à tête chercheuse".
4 - Le château est pris d'assaut.



SOLDIER OF FORTUNE

AVEC Soldier of Fortune, les choses sont simples : vous êtes le meilleur des mercenaires au monde (cf. le communiqué de presse puant le "on a le meilleur jeu") et votre but est de survivre. Malheureusement, comme Soldier of Fortune est plus orienté Quake-like génial que Démineur minable, je ne parierai pas trop sur vos chances de survie.

Raven, les développeurs du jeu, sont déjà connus pour leurs adaptations originales des moteurs de Doom et Quake (avec les jeux Shadow Caster, Heretic...) et d'ailleurs Soldier of Fortune utilise justement le moteur de Quake 2 mais incroyablement amélioré (et ça, c'est pas de l'esbroufe). Sur le stand, on pouvait ainsi voir une phase du jeu où le mercenaire se trouvait à bord d'un train fonçant à grande vitesse (je sentais presque le vent dans le visage !) et il sautait de wagon en wagon, tuant tout sur son passage avec un fusil à lunette, une mitrailleuse, etc. Un spectacle digne d'un film de John Woo, le genre même qui irrite Familles boutonneuses de France et qu'on adore, nous, les gens "anormaux" (c'est comme ça qu'ils nous appellent, vous ne le saviez pas ?).

Comme tout mercenaire qui se vend au plus offrant, vous visiterez à travers trente missions les sites touristiques les plus "grandioses" en faisant exploser les célèbres raffineries irakiennes, en détruisant les incontournables usines russes, en rasant la jolie forêt colombienne ou en massacrant les sympathiques autochtones de tous poils (là, je suis inscrit d'office sur la liste noire de FAF de France !). Enfin, à la manière d'Half-Life, les adversaires sont intelligents : on pourra ainsi infiltrer une base et les voir vaquer à leurs occupations jusqu'au moment où vous vous ferez repérer, en entrant dans une salle interdite, en égorgeant une sentinelle ou si vous entonnez le dernier Johnny Halliday en haut des miradors ("Allumeeeeez le feu"). Il sera alors temps de faire chanter le TNT et hurler en cœur les Gatlings....

ÉDITEUR
ACTIVISION
TYPE DE JEU
QUAKE-LIKE
SORTIE PRÉVUE
AUTOMNE 1999

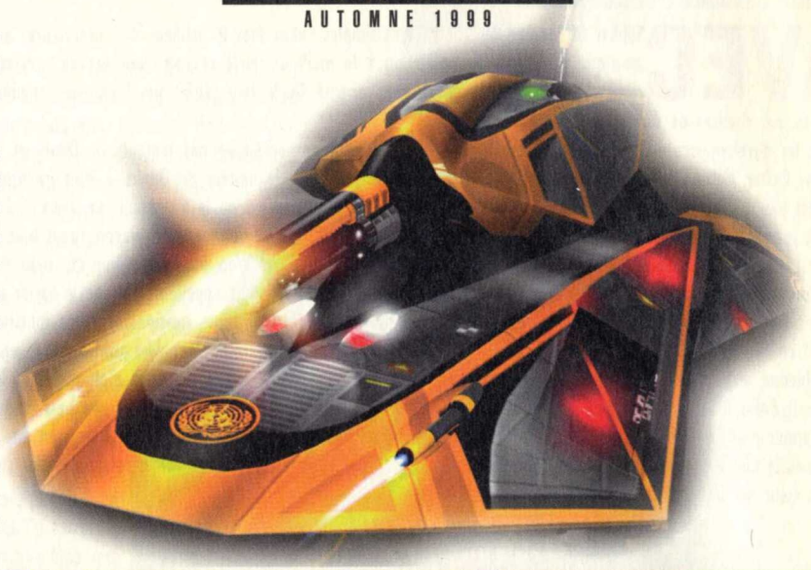
1 - Du sang pour Famine de France !
2 - Le garde meurt mais ne se rend pas.
3 - Les contrôleurs du train sont bien armés.
4 - Sacré calibre, ton petit pistolet !

BATTLEZONE II

ÉDITEUR
ACTIVISION
TYPE DE JEU
STRATÉGIE TEMPS-RÉEL
SORTIE PRÉVUE
AUTOMNE 1999

Battlezone a beau avoir remporté des prix un peu partout et être un des jeux préférés de la rédaction, il n'a pas rencontré le succès qu'il méritait car il était trop en avance sur son temps (le grand public découvre encore des jeux comme Starcraft).

Mais notre pays de fromagers va bien finir par rattraper son retard ludique et s'intéresser à cette suite que tous les amateurs avertis attendent avec impatience (moi le premier). Battlezone II est toujours un jeu de stratégie temps réel 3D où l'on peut aussi piloter les véhicules à la manière d'un jeu d'arcade. On est donc un fantassin et l'on peut prendre le contrôle des véhicules produits dans les bases que l'on construit. Le système d'ordres marche de la même façon, avec des menus apparaissant à l'écran, mais les ordres sont plus variés car on peut, entre autres, demander à ses unités d'en protéger une ou de faire des patrouilles. Les formations sont encore principalement des tanks mais il y a aussi des moto-mortiers, des bombadiers, de l'infanterie et surtout une race Alien dont le design des véhicules est des plus étranges. En effet, les affrontements russo-américains ne sont plus à l'ordre du jour, Battlezone 2 vous mettant à la place du chef des Forces Interplanétaires terriennes en lutte avec des ET agressifs. Si les principes de jeu ne changent pas, au niveau des graphismes Battlezone II a fait de gros progrès. C'est si beau qu'on croirait presque un jeu destiné aux amateurs d'arcade gourmands en effets spéciaux et sensations fortes. Battlezone II est à la frontière d' Incoming et de Starcraft, c'est sans doute ce qui fera son charme unique.



1 - Les graphismes de Battlezone II sont très supèrieurs au premier épisode.
2 - Il faudra courir pour prendre le contrôle des véhicules sans se faire tuer.
3 - Les véhicules pourront traverser les zones aquatiques.
4 - Au cœur d'une cité extraterrestre.

RALLYMASTERS

À côté de Blade, un jeu tournait en faisant beaucoup de bruit et attirant presque autant les regards, tout du moins si on aime les moteurs rugissants et les crissements de pneus. Ce jeu, c'est RallyMasters. La presse anglaise le gratifie déjà du titre de «meilleur jeu de rallye». On est pourtant loin de la version finale prévue pour la fin de l'année mais Gremlin est une société anglaise, ceci explique peut-être cela.

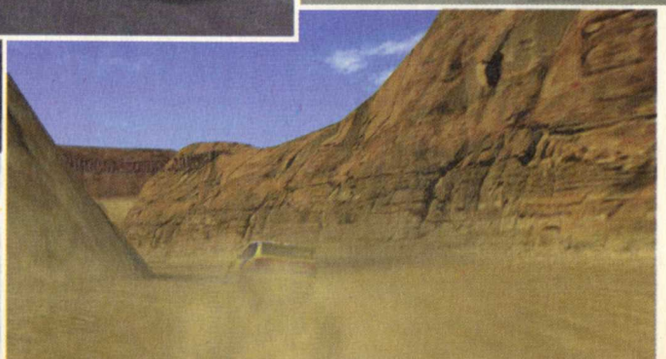
Mais les Anglais n'ont peut-être pas tort : le spectacle boueux que je voyais me rappelait les images d'un certain Sega Rally (version borne d'arcade, bien sûr) mais avec une richesse graphique bien plus grande et digne de nos PC actuels !

RallyMasters s'est acheté la licence de la course des champions Michelin qui se déroule en fin de saison sportive à Gran Canaria. Ne désespérez pas : il n'y aura pas (heureusement) que cette course pour s'amuser. RallyMaster offrira aussi cinquante autres pistes de tous types : bitume, neige, boue, terre battue... Et à chaque fois ce sera une expérience de conduite renouvelée.

De plus, comme on pourra piloter plus de soixante voitures (des reproductions exactes où même les publicité des sponsors seront affichées) et parcourir les pistes à l'envers. Cela devrait donner au jeu une durée de vie impressionnante.

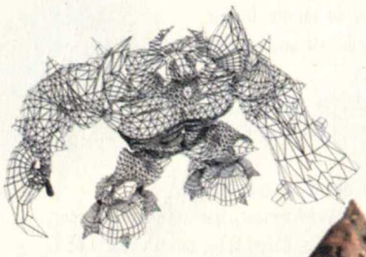
Pour les puristes, on pourra participer aux courses dans deux modes différents : soit en compétition directe avec d'autres concurrents sur la route, soit par étapes avec le chrono comme seul adversaire. Seul défaut : les vues internes sont assez laides, avec des tableaux de bord ternes et très simplifiés (bien en-deçà de ce que proposent la plupart des jeux concurrents) mais c'est le genre de chose qui peut changer d'ici la sortie officielle du jeu. Au pire, si cela devait être le seul reproche, RallyMasters resterait tout de même le "meilleur jeu de rallye".

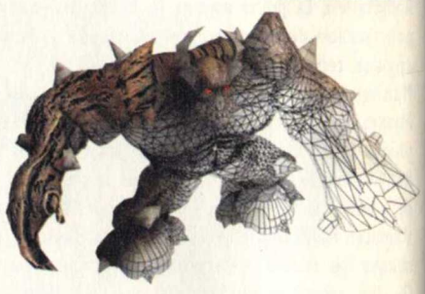
ÉDITEUR
GREMLIN
TYPE DE JEU
COURSE DE RALLYE
SORTIE PRÉVUE
HIVER 1999



diablo II

Vidéo sur le CD-Rom





L'HISTOIRE

Le bien et le mal (ici l'Ordre et le Chaos) s'affrontent depuis la création du monde. Dans Diablo, on avait participé à cette lutte en éliminant le démon du même nom qui faisait un peu trop parler de lui. Éliminé ? Pas tout à fait, si vous vous souvenez bien, son âme avait été assimilée (façon Borg) par le corps du héros, celui-ci étant certain qu'il parviendrait à le maîtriser. Mais voilà, c'est pas facile de contrôler un démon, surtout quand on vit avec (les hommes mariés en savent quelque chose… je plaisante !). Et Diablo, de nouveau libéré, est plus furieux que jamais. Cette fois, il a même demandé l'aide de ses deux frères Baal et Mephisto afin de remettre le royaume sous son joug. À votre avis, qui c'est qui va devoir se charger des Demon Brothers ?

Malgré mon enthousiasme mitigé lors de sa sortie, je dois reconnaître que Diablo a été un succès mondial. Je vais donc essayer d'être modeste au sujet de sa suite, histoire de ne pas me mettre toute la planète à dos (déjà qu'avec Microsoft, c'est pas le grand amour...).

Pour être honnête, la présentation de Diablo II m'a nettement plus convaincu. Le jeu ne change pas fondamentalement, c'est-à-dire qu'il reste un mélange d'arcade (façon 3D isométrique) et de jeu de rôles simplifié. Au final, cela donne une sorte de Gauntlet puissance dix où la gestion des personnages est vraiment poussée à fond.

Justement, c'est cet aspect du jeu qui a le plus évolué : il y a maintenant cinq classes de personnages (voir l'encadré) qui ont chacune des caractéristiques uniques. Le nombre de quêtes a aussi été revu à la hausse pour éviter que les joueurs fassent toujours les mêmes (vous vous souvenez de la quinzaine proposée par Diablo… mais non, j'ai jamais dit que Diablo était mauvais).

QUATRE CD ? PEUT-ÊTRE…

Les graphismes ont subi eux aussi un lifting à rendre Cher jalouse. Ils montrent plusieurs environnements différents et animés : un village paisible, une ville portuaire, un palais façon Mille et une nuits, un désert... Ces lieux sont désormais un peu plus vivants car, en plus des monstres (qui ne restent jamais très longtemps animés, vous savez pourquoi), on voit des citadins vaquer à leurs occupations.

Comme toujours, les personnages changeront d'apparence en fonction des objets qu'ils portent mais cet aspect graphique sera bien plus travaillé : même si vous mettez de simples bracelets à un personnage, vous le verrez véritablement les porter. D'ailleurs, avec toutes ces améliorations graphiques, sonores, et cinématiques, Diablo II devrait occuper quatre CD ! Pour un jeu de ce genre, c'est assez exceptionnel. Autant dire que la durée de vie de-vrait être au rendez-vous.

ET LES CARTES 3D DANS TOUT ÇA ?

Diablo II a bien failli être un jeu entièrement 3D avec même une Bêta réalisée tout en 3D. Pourtant le projet a été abandonné car cela n'apportait rien à cause du système de vue qui ne changeait pas.

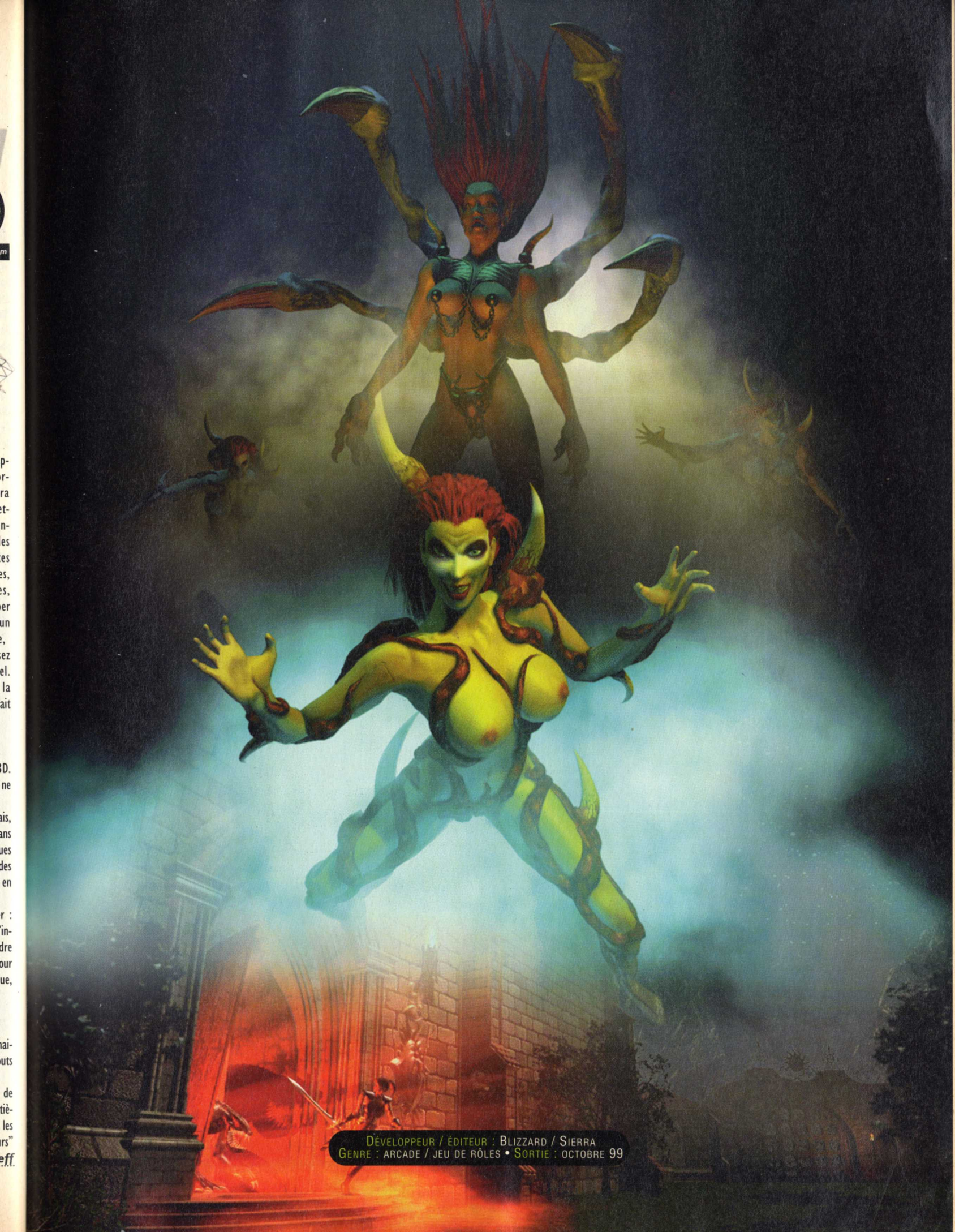
Même si Diablo II reste essentiellement un jeu en 3D isométrique — donc de la 2D (je sais, c'est un peu compliqué les jeux vidéo), la belle carte 3D accélératrice que vous avez mise dans votre PC sera utile même si elle n'est pas indispensable. Cela donnera des effets météorologiques et une vitesse d'affichage plus grande, une transparence améliorée, des lumières colorées, des éclairages plus soignés (la transition entre zones d'ombres et zones de lumières se fera plus en douceur). Mais tout cela ne concerne pour l'instant que les heureux possesseurs de 3DFX.

La convivialité sera également améliorée. Par exemple, l'argent ne sera aussi "lourd" à gérer : fini les pièces d'or qu'on ramenait au village pour tapisser les champs, faute de place dans l'inventaire. Maintenant, une somme apparaîtra dans un coin de l'écran. Dans le même ordre d'idées, une touche permet de visualiser en surbrillance les objets "cachés" dans le décor. Pour une armure ou une épée, ce n'est pas nécessaire mais quand l'on recherche un anneau magique, c'est bien utile…

UNE PETITE PARTIE SUR LE NET ?

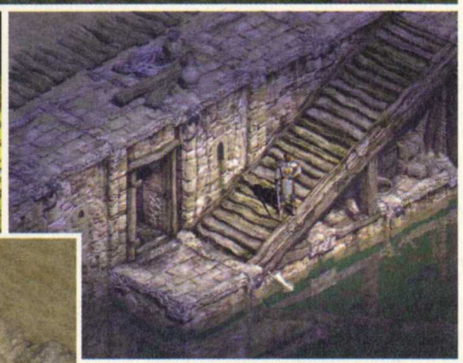
Diablo II sera un jeu particulièrement adapté pour Internet. Il faut dire avec son service maison, Battlenet, qui regroupe plus de deux millions de joueurs dans le monde, a tous les atouts pour le faire.

Un classement mondial des meilleurs joueurs existera et pour éviter les énormes problèmes de triche que connaissait Diablo (les serial killers, ça existe sur Internet aussi…), le jeu sera entièrement géré par des serveurs dédiés beaucoup plus difficiles à trafiquer mais (pas plus que les ordinateurs du Pentagone). De plus, il devrait être impossible de tuer des "personnages joueurs" plus faibles. (Blizzard n'a pas encore fixé toutes les modalités). «Jeff



DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : BLIZZARD / SIERRA
GENRE : ARCADE / JEU DE RÔLES • SORTIE : OCTOBRE 99

1
2
3
4
5
6
7
8



1 - Quand le feu ne marche plus, essayez la glace.
2 - Quand ça fait cricri, c'est Baygon vert qu'il vous faut ?
3 - On peut rentrer dans les maisons.
4 - Le palais : un des plus beaux lieux de Diablo II.
5 - L'arbre des talents, où chaque icône correspond à un pouvoir spécial.
6 - Les éclairages sont plus réalistes.
7 - Le Paladin se fait admirer. C'est bien son genre…
8 - Non, ce ne sont pas des Minotaures, mais bien des vaches... folles ?
9 - Voilà ce qui arrive quand on mange trop de chili.
10 - Certains monstres sont vraiment énormes.
11 - La pluie de glace, on connaît depuis Warcraft.

LES CINQ CLASSES DE PERSONNAGES

Exit le guerrier, le magicien et le voleur de Diablo. Cette suite comporte cinq nouvelles classes aux caractéristiques spécifiques. Voyons de plus près :

L'Amazone

L'Amazone, grande blonde musclée, est issue d'un peuple nomade qui a l'habitude de se battre pour survivre. Elle est particulièrement douée avec les arcs et toutes les formes de lance. Même si la magie n'est pas son truc, elle est capable d'utiliser des sorts éclairs, empoisonement…

Le Nécromancien

Le Nécromancien, est un peu le bad guy de l'équipe, car même s'il combat pour les forces du bien, il ne recule devant aucun moyen pour parvenir à ses fins. Son pays se trouve au Sud, dans les marais, et il a appris sa magie en étudiant au fond de mausolées lugubres, ça marque un homme et comme fond de teint, on fait mieux. Il s'est spécialisé dans la résurrection des morts qui combattent à ses côtés et le contrôle des monstres (il peut invoquer des Golems). Sa spécialité favorite est de faire exploser les cadavres pour tuer des vivants. Il peut aussi éviter le combat en prenant momentanément l'apparence d'un monstre pour franchir un endroit difficile.

Le Paladin

Le Paladin, chevalier des Marches de l'Ouest a combattu avec les armées du roi Leoric. C'est un adepte des enseignements de Zakarum, la religion de la Lumière. Cela lui confère des pouvoirs particuliers telle la possibilité de soigner, d'accorder des bénédictions à ses amis et de pourfendre les horreurs du Chaos avec une rage de fanatique. C'est la version civilisée du barbare.

La sorcière

La sorcière, est une donzelle qui a défié l'Ordre des Mages en apprenant la magie qui, par tradition, n'est réservée qu'aux hommes. Elle est passée maître dans le contrôle du feu et de la glace, ainsi que dans les toutes les formes de protections magiques. Mais malgré son apparence agréable, le corps à corps est son point faible. Son comportement est assez étrange, certains diraient capricieux, mais en fait elle connaît mieux que quiconque la lutte entre l'Ordre et le Chaos…

Le Barbare

Le Barbare est le dernier personnage créé par Blizzard et le bourrin de service. Issu de hordes barbares confrontées à la nature violente, il a développé une force physique que son apparence laisse deviner (c'est une image, le personnage n'est pas aussi balaise que ça !). Bien qu'il se méfie de la magie, il a un contact intime avec la nature et fait appel à la puissance d'animaux pour améliorer ses caractéristiques déjà impressionnantes. C'est aussi le seul personnage capable de manier deux armes en même temps, histoire de rester dans la course face aux magiciens.

Diablo II a donc toutes les chances d'être un hit, en tous cas, chez Blizzard, ils ont fait le maximum. Reste à savoir de quelle façon il sera le plus amusant, en solo ou sur le Net ?

«Jeff

theme park world

S'IL Y A UN ÉDITEUR QUI MAÎTRISE LE DOMAINE DU JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL À LA FOIS RÉALISTE ET BURLESQUE, C'EST BIEN BULLFROG. IL FAUT DIRE QU'IL A BIEN PEU DE CONCURRENTS SUR CE CRÉNEAU. ET LES AMATEURS VONT SAUTER DE JOIE EN DÉCOUVRANT LA SUITE DE THEME PARK !

En son temps, Theme Park avait marqué les esprits grâce à son thème génial, celui des parcs d'attractions, qui nous rappelait les joies de l'enfance. C'était en 1994. Certes, depuis il y a eu Roller Coaster Tycoon qui a rendu François tout excité un moment. Mais la claque, la révolution, la crème de la crème risque d'arriver sous la forme de ce Theme Park World, qui part d'une base très solide dans le domaine de la gestion, et se pare en plus d'un moteur 3D totalement inédit dans ce domaine. Et nous pouvons faire confiance à Bullfrog dans ce domaine puisqu'elle s'y était déjà risquée avant tout le monde avec Syndicate et avait enfoncé le clou avec Dungeon Keeper, deux jeux qui sont des hits, tout le monde en conviendra. Et ce n'est pas la horde d'impatients qui piaffe en attendant la sortie de Dungeon Keeper 2 qui viendra le démentir !

JE VAIS VOMIR...

Pourquoi cette suite, me direz-vous, alors que Bullfrog avait fait le tour de la question avec Theme Park premier du nom ? Peut-être les bénéfices engrangés avec la vente des deux millions d'exemplaires de ce jeu sont-ils un début de réponse crédible. Et la montée en puissance de nos PC en est une autre. En effet, pourquoi ne pas profiter de nos cartes 3D si cela peut rendre ce genre de jeux encore plus excitant ? Aucune raison à cela, vous en conviendrez aussi bien que moi. Et puis, Theme Park n'est pas un jeu de guerre, et la visualisation 3D n'aura pas le même impact que dans les jeux de stratégie qui nous ont souvent habitués au pire.

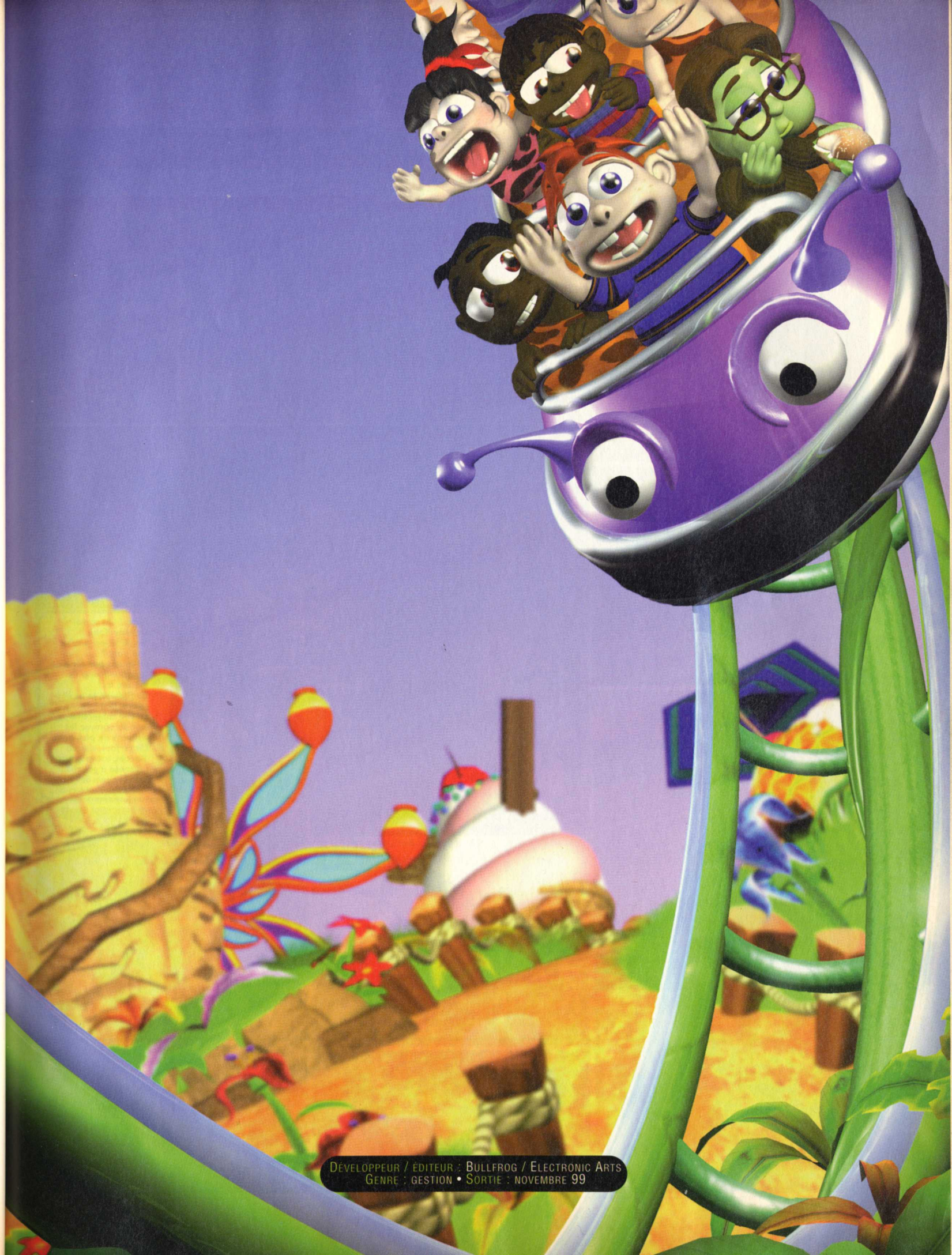
Attention cependant, n'allez pas croire qu'un jeu de gestion en temps réel est pépère et que vous pourrez vous goinfrer de barbe-à-papa en attendant que le fric rentre dans la caisse. Je ne sais pas si vous vous souvenez de l'horreur du premier épisode, avec ses foules de mécontents qui trouvaient le soda trop cher, la nourriture infâme et qui vomissaient après un tour de grand huit !

Vous trouviez ça drôle ? OK, à votre tour à présent. En effet, le moteur 3D qui anime ce jeu vous permet de naviguer en toute liberté d'une attraction à l'autre, mais aussi de vivre cette expérience comme vos clients. Cela implique donc que l'on pourra faire un tour dans le grand huit terrifiant que l'on aura construit, et d'éprouver qu'effectivement la nausée n'est pas seulement le titre d'un roman de Sartre.

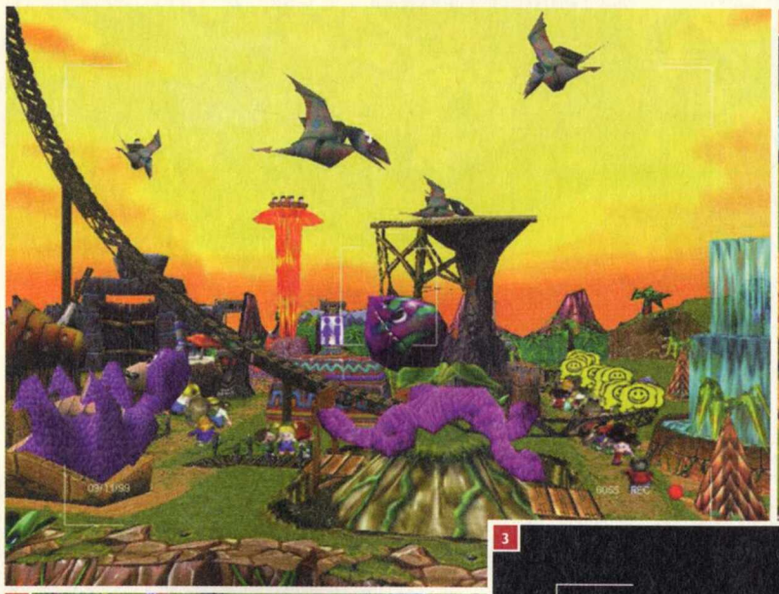
BIENVENUE AU ROYAUME DU RÊVE

Theme Park World devrait plutôt s'appeler Themes Park. En effet, on pourra créer un parc à thèmes, à choisir parmi les quatre proposés : "Le Royaume Perdu" et ses dinosaures, "La conquête de l'espace", "Le monde imaginaire" et "Halloween". Ce dernier est-il une manœuvre de plus pour nous imposer cette fête stupide et mercantile ? Peut-être, mais ce n'est pas l'objet de cette rubrique, ne nous égarons pas je vous prie.

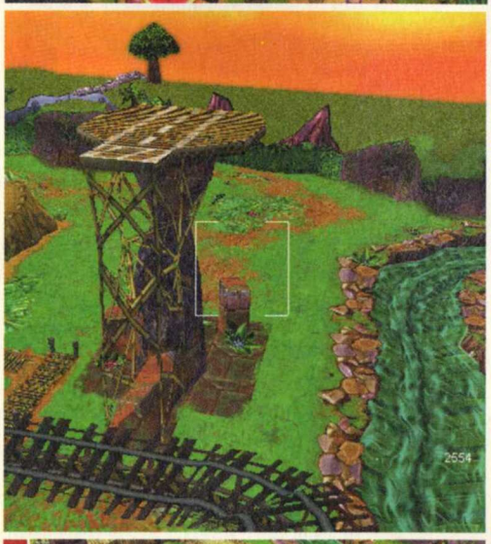
Ne soyez pas déçu par le nombre limité de thèmes, puisque chacun d'entre eux proposera une centaine d'attractions différentes, donc de quoi s'occuper, et surtout de ruiner — puisque c'est ce dont il s'agit dans une simulation économique — les petits nains qui auront fait l'erreur de pénétrer dans ce monde faussement magique. Ici, rien ne sert de faire disparaître une pièce de monnaie derrière l'oreille innocente d'un bambin, le but étant plutôt d'effectuer une téléportation du contenu de son porte-monnaie vers vos caisses. Autrement plus difficile et hasardeux !

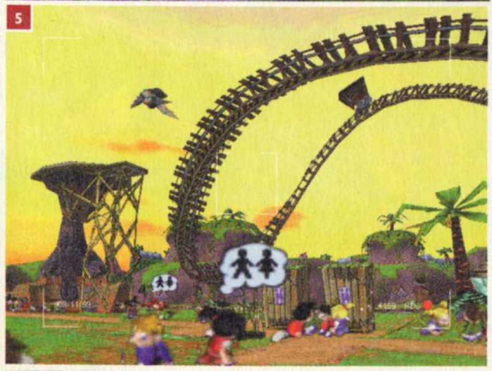


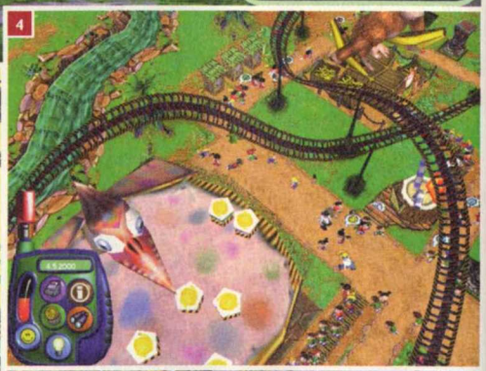
Développeur / éditeur : Bullfrog / Electronic Arts
Genre : gestion • Sortie : novembre 99

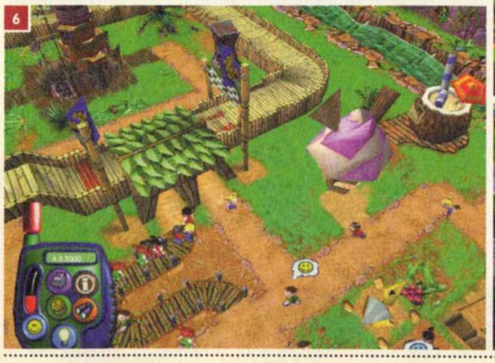


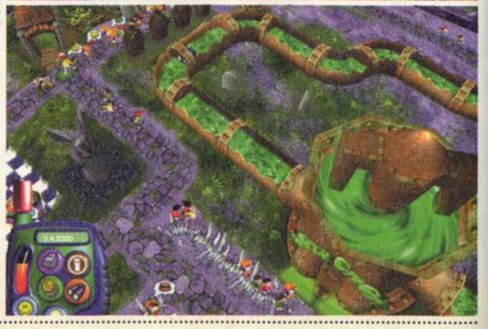
1 - *Papa ! On va voir Donkey Kong ?!*
2 - *Ne dirait-on pas un vrai parc ?*
3 - *Je ne suis pas sûr d'attirer beaucoup de mômes ici !*
4 - *Ce Ride-là, je ne l'essaierai pas !*
5 - *La vue subjective permet de côtoyer les visiteurs de plus près.*
6 - *L'interface, simple d'accès, est toujours présente à gauche...*
7 - *Tiens, le clown de Sanitarium s'est recyclé...*











ASSEZ RÊVÉ !

En effet, revenons sur terre, dans notre monde bassement capitaliste et étudions l'objectif. Il vous faut rendre votre parc rentable, et pour cela, fixer un tas de paramètres. Eh oui, c'est bien joli de construire des manèges infernaux et inédits, c'est hilarant de les essayer en avant-première, mais il faudrait voir aussi à en fixer le prix d'entrée. Et il n'y a pas que cela : embaucher du personnel d'entretien et de sécurité ainsi que des vendeurs, fixer le prix des boissons, des sandwiches et des souvenirs, et ainsi acquérir les réflexes des géants de la gestion. Exemple, la fameuse astuce qui consiste à rajouter du sel dans le pop-corn pour assoiffer les clients et donc pousser à la consommation de boissons ! Pervers ? Ce n'est rien en comparaison à ce qui vous attend dans ce jeu... Pour pallier toutes vos viles bassesses mercantiles, le moteur d'intelligence artificielle a été rendu encore plus performant ce qui a pour conséquence de vous imposer une tâche autrement plus difficile et réaliste. N'est pas M'sieur Mickeyland qui veut, qu'on se le dise ! Heureusement, l'interface s'annonce ergonomique et intuitive et l'intégration d'un conseiller devrait simplifier nos premiers pas dans ce jeu.

FINI DE RIGOLER !

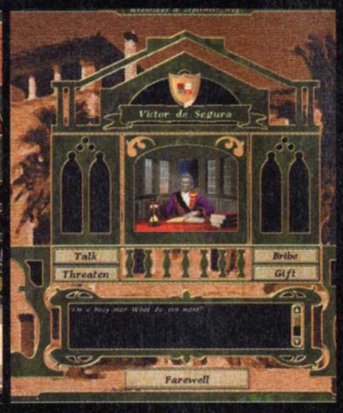
Pour créer Theme Park World, les programmeurs et les designers de Bullfrog ont eu à effectuer un travail de titans, et le pire (pour eux comme pour nous), c'est que ce n'est pas fini, puisque le jeu ne sortira que cet automne, au plus tôt ! Mais d'ores et déjà, les premières images sont vraiment surprenantes : on se croirait vraiment dans un parc d'attractions. Certes la 3D n'est pas étrangère à cette impression qui nous saisit dès le premier coup d'œil. Mais il serait dommage de s'arrêter à de simples questions techniques. L'impression de vie est nettement renforcée par le grand nombre d'enfants qui se promènent de manège en manège, réagissant en temps réel et agissant de façon assez logique. On peut voir leur état d'esprit à chaque instant (ce que l'on trouvait déjà dans les différents jeux de la série Theme, ainsi que dans Roller Coaster Tycoon, ne l'oublions pas). Voilà donc les nouveautés que proposera ce jeu, sachant qu'il n'en est pas encore au stade de développement final, loin de là. Profitez bien de ces captures d'écran et soyez sans crainte, on vous tient au courant ! *Yann*

EN QUÊTE D'INFO CHEZ HOT HOUSE

UN PETIT TOUR À BRISTOL POUR RENDRE VISITE À UN STUDIO DE DÉVELOPPEMENT, HOT HOUSE CRÉÉ EN 1996. PREMIER TITRE, PREMIER SUCCÈS, AVEC GANGSTERS, DÉJÀ ÉDITÉ PAR EIDOS, EN 1998, HOT HOUSE NOUS DÉVOILE AUJOURD'HUI LES DEUX PROCHAINS JEUX QUI CONNAÎTRONT PEUT-ÊTRE LE MÊME SUCCÈS.

PAVILLON NOIR

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • SORTIE : JUILLET 99



Avec un titre pareil, vous devez déjà avoir une petite idée du scénario. En VO, c'est encore plus éloquent : "Cutthroat" (gorge tranchée). Mais peu crédible en tant que tel... Il s'agit donc bel et bien d'un jeu à la Pirates ! Dans l'esprit du Corsairs du mois dernier, mais avec tout de même quelques différences de taille. La première et la plus notable est que le principe de jeu ne comporte pas de missions mais une véritable aventure à gérer durant toute la partie. L'univers est toujours celui des Caraïbes à la fin du XVIIe siècle où les pirates de tous bords pratiquent la flibusterie sans vergogne. Vous incarnerez justement un de ces fameux pirates, plutôt du genre apatride et, le moment venu, vous devrez savoir aussi manier la diplomatie afin de lier des alliances avantageuses avec les différentes nations possédant des intérêts dans ces mers chaudes.

LE MANUEL DU PARFAIT PIRATE

Le joueur débarque avec son petit bateau et quelques hommes d'équipage. C'est pourtant suffisant pour débuter un écumage en règle. Le premier transporteur de marchandises espagnol qui passe à moins d'une bordée de canon et hop, c'est l'occasion de commencer sa carrière. C'est en dévalisant les bateaux de commerce que vous réussirez à vous faire un nom, craint par tous les marins du coin. Cependant, l'aspect diplomatique n'est pas à négliger et le joueur devra composer avec les différentes nations en présence dans la région. Avec un seul petit bateau au départ, le pirate que vous êtes pourra ensuite contrôler huit navires de fonction et de taille variées. Vous devrez vous organiser afin de ne pas subir les assauts d'un confrère malveillant. La gestion de la flotte, des équipages, des vivres est très importante et les relations entretenues avec les différentes villes de passage vous assureront de leur soutien en cas de coup dur.

Loup de terre

Le principal objectif étant de piller consciencieusement tout ce qui passe, les combats maritimes semblent fort sympathiques. Les différentes phases d'action vont du repérage au combat à coups de canon pour se terminer en abordage ou, plus radicalement, en coulage des navires adverses. Il sera alors possible de constituer prisonnier l'équipage ennemi, faute d'avoir pu récupérer sa cargaison et son or. Mais il faudra parfois débarquer en ville et s'attaquer aux fortifications des remparts. Les pillages doivent se faire très rapidement sous peine de voir rappliquer les renforts demandés par le gouverneur. Avant de partir, il sera toujours temps d'enterrer votre trésor sur la plage, comme les vrais !

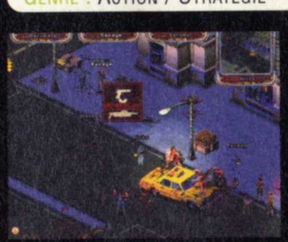
L'interface utilisée reste assez classique, même si elle comporte de nombreux détails qui permettent de peaufiner la stratégie. Chaque bateau possède, en effet, un petit menu rapidement accessible à la souris, tout comme les villes et les unités débarquées à terre.

En attendant

Graphiquement soigné, avec des menus assez clairs et très complet, Pavillon Noir semble être équipé de quelques arguments de poids pour en faire le meilleur jeu de flibusterie du moment. Malgré quelques mises au point avant sa sortie le mois prochain, le jeu semble déjà assez riche et très prenant. Reste à l'approfondir lors d'un test et on vous en dira plus.

ABOMINATION

Genre : Action / Stratégie • Sortie : septembre 99

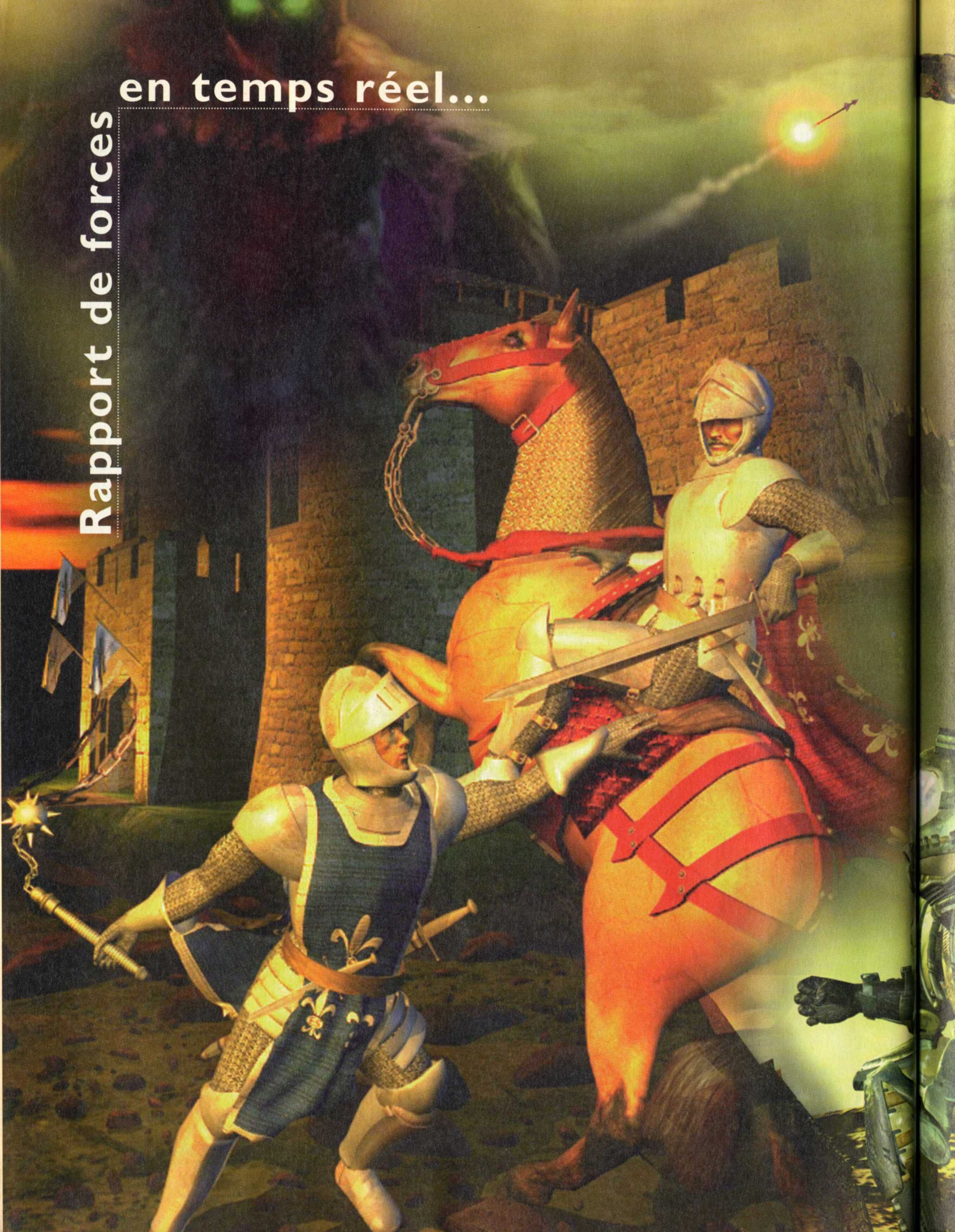


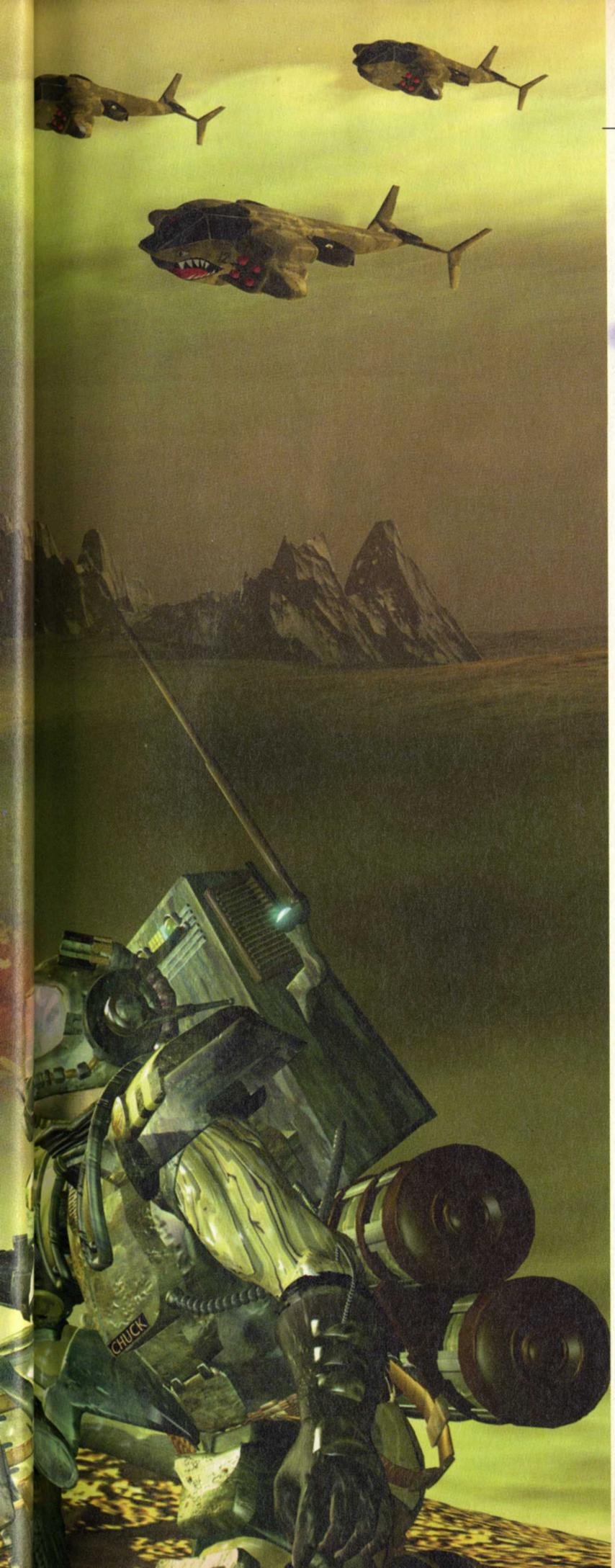
Décidément, chez Hot House, les titres sont toujours très éloquents quant à l'univers des jeux. Ici, on change de registre et la nostalgie des pirates cède place à un futur, plus noir, où des mutants se sont manifestement approprié les States. Mais c'était sans compter sur les troupes d'interventions spéciales dont vous aurez la charge durant le jeu. Avec un maximum de seize personnages sous vos ordres, dont quatre directement sous contrôle, vous devrez mener à bien diverses missions en milieu hostile, avec différents objectifs (sauver un savant, détruire une installation ennemie, où les deux en même temps...). Vous aurez à votre disposition au début du jeu, environ 10 % de l'équipement total pour vous troupes, et lorsque l'on sait ce qu'il y a de disponible en tout... 10 % c'est déjà pas mal ! Chaque perso est doté d'un petit menu d'I.A pour le contrôler très simplement. Le fait de rencontrer différentes espèces mutantes permettra à vos troupes d'acquérir certaines de leurs caractéristiques, leur conférant ainsi quelques pouvoirs spéciaux.

Glauque Land

L'univers des monstres fait penser à celui de Lovecraft, dans un style plus coloré mais tout aussi étrange (un peu moins malsain peut-être). Entièrement en 3D isométrique de très bonne qualité, Abomination, dispose de modes de jeu assez originaux. En effet, en plus de recréer les niveaux à chaque début de partie, il sera manifestement possible de faire varier le déroulement "tour par tour" ou "temps réel" ou encore de faire des pauses, le temps de donner les ordres, avant de laisser place à l'action. Le mode Multijoueur serait ainsi composer de neuf types de déroulement dont un par E-mail !

Abomination n'est pas encore tout à fait terminé, mais les possibilités offertes semblent intéressantes et feront l'objet d'un test dans les prochains mois.


Rapport de forces
en temps réel...



JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL

DEPUIS DUNE 2, LES JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL ONT FAIT DES PROGRÈS EXTRAORDINAIRES, À TEL POINT QU'AUJOURD'HUI, IL DEVIENT DIFFICILE DE S'Y RETROUVER ET DE SAVOIR LEQUEL ATTENDRE AVEC IMPATIENCE. POUR VOUS AIDER DANS CETTE TÂCHE, NOUS AVONS SÉLECTIONNÉ LES TROIS TITRES LES PLUS FORTS DU MOMENT ET AVONS DÉCIDÉ DE VOUS DÉVOILER TOUT CE QUE NOUS SAVONS SUR EUX.

Le meilleur jeu de stratégie en temps réel futuriste est sans aucun doute Command & Conquer et vos courriers impatients nous interrogeant sans cesse sur la date de sortie de Tiberian Sun en témoignent. Westwood Studio a marqué l'histoire du jeu de stratégie en temps réel avec ce titre et avec Alerte Rouge, sa suite, non moins réussie. Nous en savons plus sur Tiberian Sun : son succès est quasiment garanti tellement les fans de cette série sont nombreux.

Le meilleur jeu de stratégie en temps réel fantastique est sans aucun doute Total Annihilation qui a révolutionné le genre en proposant des mécanismes de jeu extrêmement bien huilés, des graphismes magnifiques et un nombre d'unités frôlant l'insensé. Sa suite, tendance Heroic Fantasy, est donc à surveiller d'un œil attentif, car Cavedog a toutes les chances de marquer le jeu vidéo, une fois de plus.

Le meilleur jeu de stratégie en temps réel historique est à n'en pas douter Age of Empires qui, le premier, a offert une réelle profondeur à ce genre qui se limite trop souvent à l'affrontement stérile. Cette suite possède tout pour renforcer cette domination avec un nombre d'améliorations incroyable qui en feront sans doute le vainqueur.

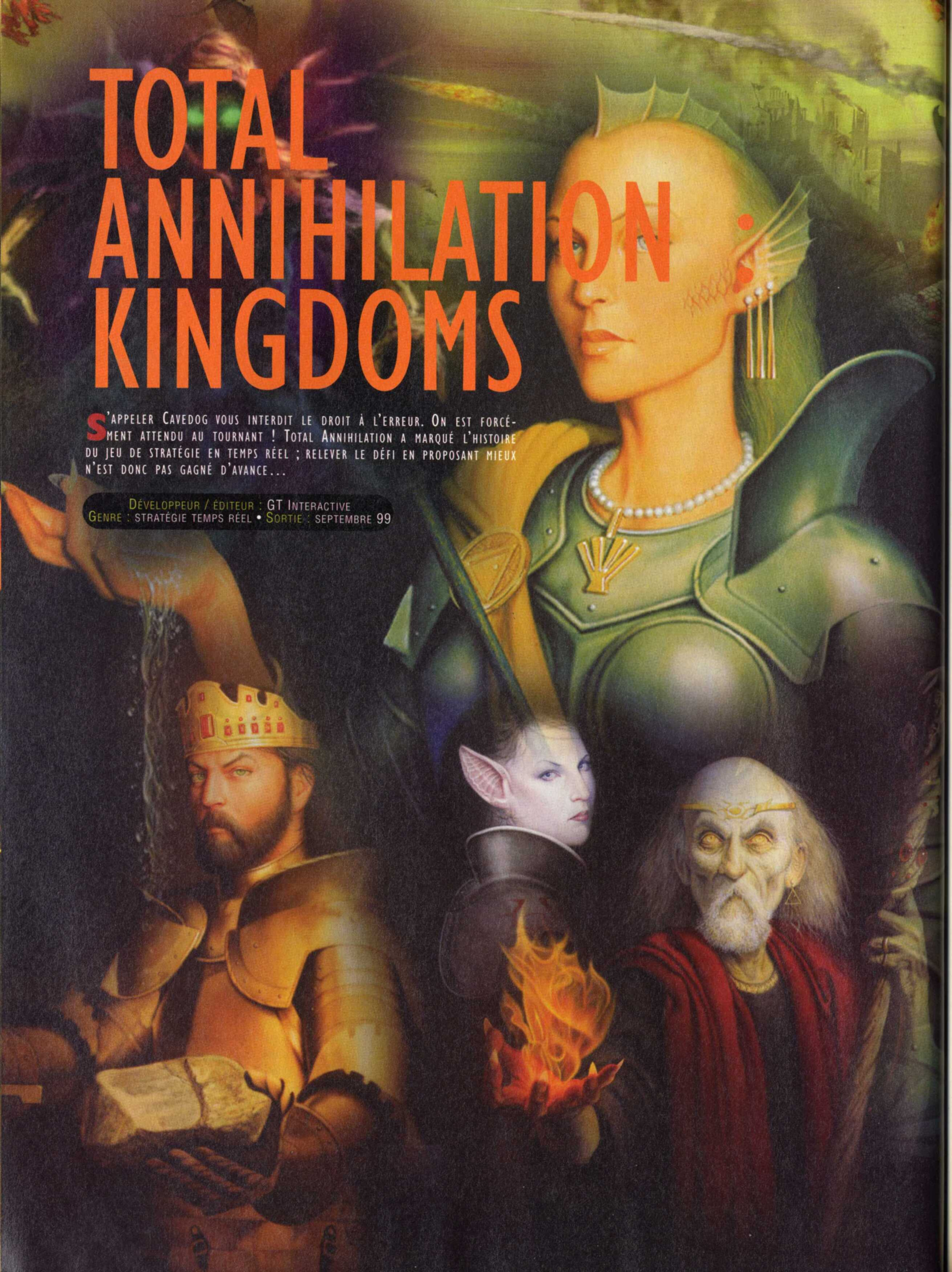
Comme vous pouvez le voir, la lutte sera rude, et à l'heure actuelle, nous ne pouvons pas encore nous prononcer, tant les stades de développement de ces trois jeux sont différents. Mais les pages suivantes devraient vous permettre de vous faire une idée, en fonction des caractéristiques promises et de vos centres d'intérêt !

Jeff, Xavier, Yann

TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

S'appeler Cavedog vous interdit le droit à l'erreur. On est forcément attendu au tournant ! Total Annihilation a marqué l'histoire du jeu de stratégie en temps réel ; relever le défi en proposant mieux n'est donc pas gagné d'avance...

Développeur / éditeur : GT Interactive
Genre : stratégie temps réel • Sortie : septembre 99



JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Vidéo sur le CD

Total Annihilation était le must des jeux de stratégie temps réel, ou, en anglais RTS pour Real Time Strategy (c'est plus court à écrire...) : un jeu quasiment parfait, pensé dans ses moindres détails. On ne peut pas parler de RTS à PC Soluces sans que Xavier ne lève son nez de la barre de progression Tifny sur alt.sex.hairyteens, alt.sex.pictures.oldwomen ou alt.sex.ihaveseenthingsthatyouhumancantevenimagine en disant, la bave aux lèvres : "C'est mieux que Total Annihilation ?". Bref, à la rédac, c'est LA référence ! Avec deux ou trois incontournables comme Starcraft ou Close Combat 3... (je déconne). Et quoi qu'en disent Jeff ou Xavier, Kingdoms a de quoi rafler la mise. En effet, qui a envie de rejouer à C&C ? Qui s'intéresse à des troupes médiévales, à une France qui n'existe pas encore ou un Japon sans Playstation ? Et elles sont où, les troupes originales et extraordinairement variées, sinon dans Kingdoms ? Bref, ce jeu risque de faire très mal, et je m'en vais vous en faire la démonstration !

L'APRÈS-VICTOIRE

Total Annihilation proposait un univers high tech, avec des robots gigantesques, et une bonne gestion de la 3D dans le mouvement des troupes. Ses add-ons dont Contre-attaque, une merveille qui réveille encore Jeff en sueur quand il ne rêve pas de Madame Spock, ont contribué à son succès. Après toutes ces innovations, il paraissait difficile d'en rajouter sans tomber dans le superflu. Aussi, les programmeurs de Cavedog ont-ils décidé de tout remettre à plat, et de partir dans une autre direction. Total Annihilation était plus original que Starcraft, le hit de Blizzard, et cela a dû monter à la tête de Cavedog qui s'attaque maintenant à Warcraft, l'autre grand hit de Blizzard.

TA Kingdoms prend donc tout naturellement place dans un monde d'Heroic Fantasy où quatre peuples s'affrontent. Le monde de Darien est, en effet, régi par quatre frères et sœurs immortels, gardiens des quatre éléments de la vie : la Terre, pour le roi Elsin, la Mer pour le mage Kirenna, l'Air pour Thrisha, la chasseresse et enfin le Feu pour Lokken de Taros, le nécromancien.

PASSEZ AU BESTIAIRE

Ces dieux patronnent quatre peuples aux caractéristiques bien distinctes. Ainsi, le peuple de la Terre s'appelle Aramon et se compose de guerriers proches des humains. Peu portés sur la magie, ils axent leur suprématie sur la force et la stratégie. Fantassins, chevaliers, archers, acolytes, catapultes et barbares forment donc le gros des troupes. Peu nombreux sont ceux qui résistent à l'avance implacable des chevaliers équipés de fléaux d'armes et les défenses ennemies ne tiennent pas longtemps devant le déluge de fer des catapultes.

La mer est l'univers des Veruna, des explorateurs qui excellent dans l'art de la navigation. L'eau n'est pourtant pas leur seul élément, et la vie, la faune et la flore n'ont pas de secrets pour eux. Leurs troupes de Berzerkers, de croisés et d'amazones à cheval, aussitôt débarquées des navires de combat, fondent ainsi sur l'ennemi pour le prendre de vitesse.

Le ciel est témoin de la domination des Zhons, qui puisent leur force au cœur des forêts et de leurs puissantes créatures. Kraken, Géants de Pierre, Trolls ou Wyverns iront donc affronter vaillamment l'ennemi, supérieur en technologie ou en force, avec la patience et la ténacité du vent (on dit de ces conneries parfois...).

Plus terrible encore et sanguinaire, le peuple de Taros est dirigé par des nécromanciens hors d'âge menant au combat des hordes de morts-vivants, de squelettes, d'insectes gigantesques, de cracheurs de feu ou de Lyches abominables. Sa magie érigera des tours de garde extraordinairement puissantes et palliera ainsi sa relative lenteur.

Au total, on devrait trouver environ 160 unités différentes, réparties en 40 par camp, avec peu d'unités en commun. La variété de stratégies devrait donc répondre présente à l'appel, et c'est de bon augure !

HEU... T'ES-TU BÂTIMENT ?

Dans un RTS, l'un des points les plus importants est la construction de bâtiments et la gestion des ressources. Total Annihilation prenait très bien en compte cet aspect des

LA CRÉATION DE KINGDOMS

Comment en vient-on à Kingdoms et son univers Heroic Fantasy en partant d'un jeu ultra technologique ? C'est ce que nous raconte Clayton Kauzlaric, le designer de TA Kingdoms :

"Nous avons toujours eu dans l'idée de faire un jeu de stratégie en temps réel basé sur le moteur de Total Annihilation, mais nous savions qu'il nous faudrait attendre. Je me souviens que lors du développement de TA, nous nous disions "pas besoin de scénario ! ". Depuis, nous avons mûri, et nous avons aussi pris en compte les critiques que nous ont adressées les joueurs sur ce point. TA était le premier jeu d'une nouvelle compagnie et il devait faire ses preuves sur le terrain de la technologie et du gameplay. TA avait un cœur et nous lui avons donné une âme. Nous avions la possibilité de rendre ce jeu plus riche et d'y attacher un monde, des personnages et une atmosphère. Et c'est là que réside la priorité pour ce deuxième titre. Intégrer quatre races dans un jeu n'est pas pour autant un cauchemar. C'est comparable à traverser un champ de mines ou effectuer une opération chirurgicale du cerveau, mais ce n'est pas un cauchemar ! Blague à part, l'équilibre des forces est extrêmement important pour nous. Je pense que TA était notre cas d'étude, et que Kingdoms sera l'application de tout ce que nous avons appris. Le fait de pouvoir downloader de nouvelles unités change considérablement cet équilibre. C'est une chose que j'apprécie beaucoup, puisque cela permet de changer le cœur du jeu longtemps après sa sortie."

choses et cette heureuse expérience a servi de terreau à l'imagination des programmeurs (décidément, les clichés et moi, aujourd'hui...). Les métaux pouvaient trouver une raison d'être dans un monde d'Heroic Fantasy mais les centrales nucléaires et les éoliennes (on disait "moulins" à cette époque...) auraient fait tache. Chez Cavedog, ils n'ont fait ni une ni deux, ils ont balayé tout ça du revers de la main pour nous proposer une ressource unique : l'énergie. Il faut donc puiser les forces des "vents magiques" ou des "puissances occultes" (je ne sais pas bien quel nom ils donneront à ce phénomène) et les convertir en Mana. Pour cela, il faut construire des menhirs magiques, ou Lodestones, sur des pentacles placés au milieu d'autres menhirs. Bref, c'est une adaptation des récolteurs de gaz à l'univers fantastique. Toute la bataille se joue donc autour de ces Lodestones, denrée rare et précieuse du monde de TA Kingdoms, de ce fait déterminante pour l'issue de la bataille. On n'aura donc toujours pas à gérer de colonies de "péons" faisant la navette de la mine ou de la forêt vers le centre-ville. De même, la gestion de la nourriture n'est pas prise en compte, pour mieux axer le jeu sur la bataille, comme dans Total Annihilation.

Les bâtiments, quant à eux, sont moins originaux, puisqu'on ne construit que des Lodestone pour récolter de l'énergie, des baraquements pour produire des troupes et accéder à de nouveaux bâtiments, et des défenses pour repousser l'ennemi. C'est très classique mais on ne peut pas toujours innover, il faut tout de même rester dans le domaine du RTS ! Toutefois, une initiative assez originale concerne le peuple de Zohn qui ne crée pas de baraquements mais des meneurs de meutes faisant apparaître les troupes autour d'eux d'un claquement de fouet. Cela permet de réorganiser son armée et d'y adjoindre des renforts très rapidement même si ces meneurs sont moins résistants que des maisons...

TECHNIQUES ET TECHNIQUE

Ce RTS se déroule comme la plupart des autres : construire ses bâtiments, créer ses troupes, et découvrir petit à petit le terrain masqué par un brouillard de guerre (qui nous a semblé bien épais) pour amasser de nouvelles sources d'énergie, et finalement écraser l'ennemi. Un premier pincement d'angoisse nous a d'abord étreints à l'idée de retrouver les mêmes stratégies que pour Z, à savoir la collection des centres énergétiques afin d'asphyxier l'ennemi avant de l'affronter directement.

Comme dans Total Annihilation, on dispose le plus souvent d'un "commander", général d'armée qui fait perdre la partie lors de sa mort. Ce "commander" est ici un "monarque". Que ce soit le roi Elsin, ou le nécromancien Lokken de Taros, il est très puissant, très résistant et capable de créer des bâtiments. Sa force le met donc à l'abri des attaques de la plupart des ennemis. Il dispose de trois sorts de combat, plus ou moins gourmands en Mana et donc de puissance variable. Le monarque n'est présent systématiquement qu'en mode Multijoueur, plus rarement en mode Campagne.

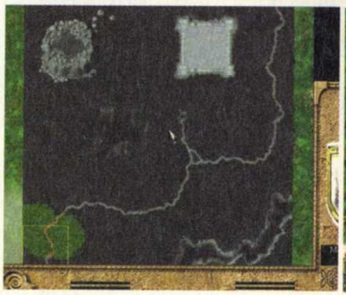
Ce dernier, centre d'intérêt principal pour tous les amateurs de RTS, contrairement à ce dont on a l'habitude, nous projettera tour à tour dans les quatre différents camps. Une seule campagne donc, mais dense et finalement logique. Selon l'avancée de l'histoire de Darien, on passera des puissances de la Terre à celles du Ciel ou de la Mer. C'est assez déroutant, et l'on se demande si quatre longues campagnes n'auraient pas été mieux venues. Je sais que c'est le choix de Starcraft, mais Cavedog peut reprendre quelques éléments... de plus. Ce jeu, grâce à une progression de la difficulté bien étudiée, fera peut-être pester les "pros" au début mais permettra aux néophytes de s'y coller. À noter que durant certaines missions, vous ne pourrez pas construire de bâtiments ou vous serez parfois seul face à l'ennemi. Ce n'est pas celles qu'on préfère, mais pourquoi pas ?

Le jeu comporte une cinquantaine de missions allant de l'exploration au meurtre d'une personnalité en passant par une révolte paysanne. Toute l'exploitation ou presque du potentiel des RTS. Côté technique pure, sachez que ce jeu proposera des troupes en 3D temps réel assez belles, bien qu'un peu raides, et des couleurs 16 bits. L'ensemble nécessitera pas mal de puissance, les cartes accélératrices seront donc les bienvenues. En conséquence, le moteur de Total Annihilation a été revu à la hausse, mais gageons qu'un PC vraiment balaise sera nécessaire pour profiter à fond de ce jeu. Au final, si l'animation ne se révèle pas fluide sur un Pentium II, on pourra crier à l'arnaque ! À présent, attendons la preview pour en savoir plus.

Yann

DE TOTAL ANNIHILATION À TOTAL ANNIHILATION

Alors, quoi de neuf depuis Total Annihilation ? En fait, peu de choses en profondeur, car on ne change pas une recette qui la fait. Recette. Bref, le commandeur se transforme en monarque, et les bâtiments extracteurs de matière première deviennent des menhirs. La stratégie pour récupérer des ressources sera donc plus basique, et l'on n'aura pas à construire de convertisseurs, ou à prendre en compte le climat du lieu (force des vents, présence du soleil, quantité de métal...). Le fait que l'on ne dispose pas d'unités tirant à des distances honteuses (missiles nucléaires ou grosse Bertha) fera donc la part belle aux mêlées confuses. Bref, Kingdoms s'annonce comme un TA plus violent, et peut-être moins stratégique. L'absence d'unités "motorisées" est aussi un peu gênante : pas de chars, de tanks à vapeur genre Warhammer... Seuls les bâteaux feront oublier les troupes à échelle humaine.



1 - Les combats seront épiques !
2 - Les Lyches sont peu résistantes mais impressionnantes !
3 - Des troupes volantes pour harceler l'ennemi.
4 - Les tours de défense sont très puissantes.
5 - Les Monarques se défendent facilement.
6 - La création d'unités par un maître de meute.
7 - La marine Veruna est rapide et puissante.
8 - Un raid sur un village.

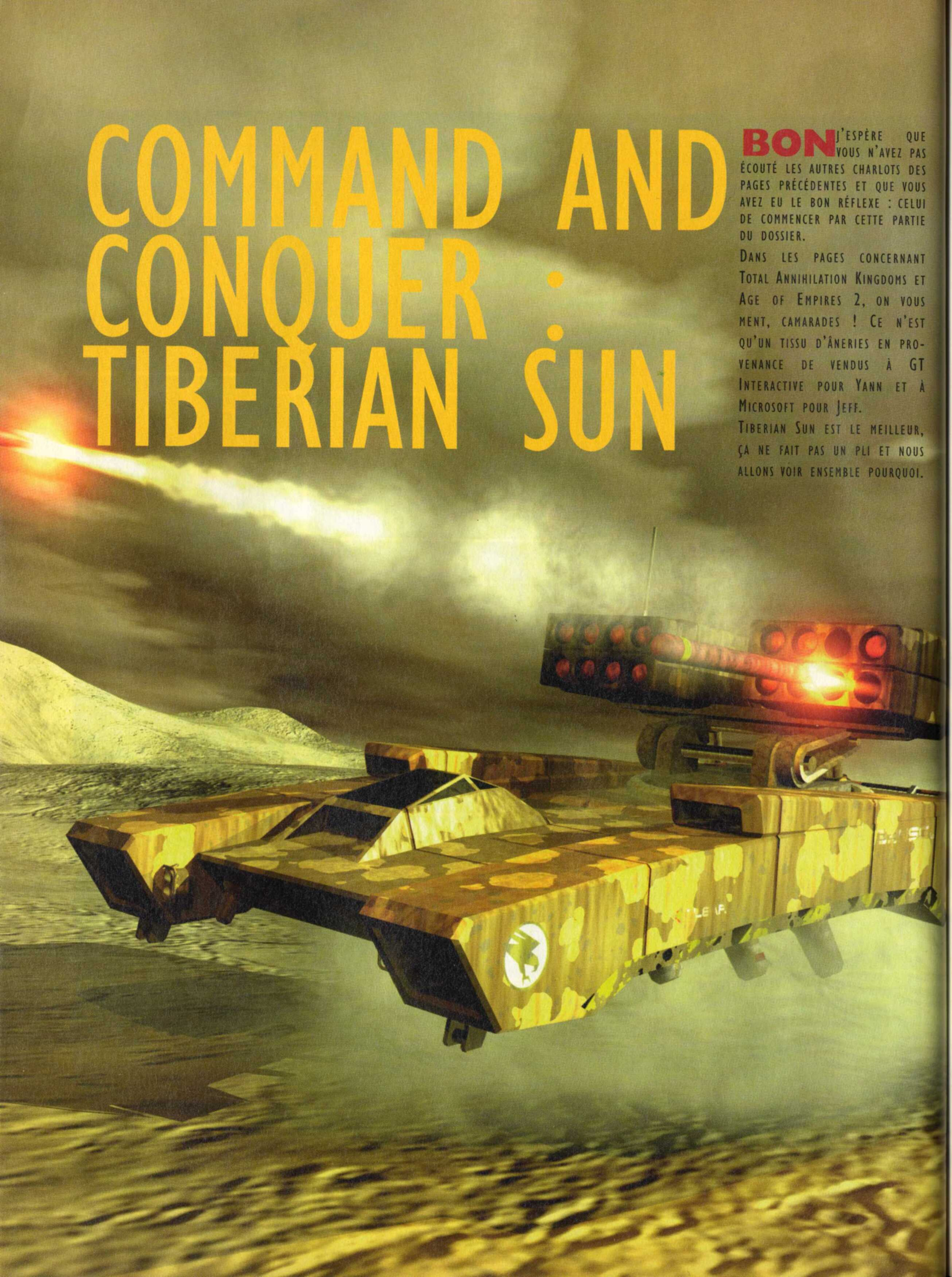
1
2
3
4
5
6
7
8
Mana Status
0/7600
Mana Status
14231/17500
Barbarian
Mana Status
9141/10600
Mana Status
4100/4100
Mana Status
3200/3200

COMMAND AND CONQUER : TIBERIAN SUN

BON j'espère que vous n'avez pas écouté les autres charlots des pages précédentes et que vous avez eu le bon réflexe : celui de commencer par cette partie du dossier.

Dans les pages concernant Total Annihilation Kingdoms et Age of Empires 2, on vous ment, camarades ! Ce n'est qu'un tissu d'âneries en provenance de vendus à GT Interactive pour Yann et à Microsoft pour Jeff.

Tiberian Sun est le meilleur, ça ne fait pas un pli et nous allons voir ensemble pourquoi.



JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL

DIX RAISONS DE PRÉFÉRER TIBERIAN SUN À KINGDOMS

- Westwood/Electronic Arts n'a pas envoyé de CD pour nous montrer à quel point Tiberian Sun explosait Kingdoms. Par pudeur sans doute.
- Y'a vachement plus d'infos sur Internet, nananèreuh !
- J'ai peut-être pas de version mais au moins je fais des encadrés, et toc !
- C'est le grand Léo de Urlevan (cinq ans de métier) qui s'occupe de cette partie.
- Tiberian Sun, ça évoque le soleil, la plage, les vacances...
- Tiberian Sun, c'est des chars : c'est beau les chars, la nuit, au fond de la bouteille...
- Les magiciens, nous, on roule dessus.
- Ça permet d'oublier Star Wars cinq minutes, alors que dans Kingdoms, y'a une notion de pouvoir donc d'empire, très en vogue en ce moment... Facile de surfer sur la vague. Aaaaaah, les salauds !!!
- Kingdoms, je suis sûr que ça va donner des maux de tête à des joueurs.
- Kingdoms n'a pas été fait par les créateurs de Kyrandia et ça, je le dis comme je le pense, c'est grave de chez Tropgrave.
- Même s'il n'y a que neuf raisons, le public ne m'en tiendra pas rigueur.

DIX RAISONS DE PRÉFÉRER TIBERIAN SUN À AGE OF EMPIRES

- Alors déjà, chez nous à Tiberian Sun, on n'est pas les maîtres du monde.
- On est Westwood nous, pas une boîte de parvenus dirigé par un bouffeur de pizza drogué et un mégalo nécrophage.
- JAMAIS PERSONNE ICI N'A SU ÉCRIRE CORRECTEMENT AGES OF EMPIRE.
- Bill Gates ne sait faire que des jeux de domination du monde : Flight Simulator et Age of Empires. C'est très très grave.
- Microsoft, ils font rien qu'embêter Jeff avec des histoires de notes. Tout ça pour une fléchette mal lancée, c'est dur.
- Il paraît que lorsqu'on installera Aijophe empailleur 2, un bug vous sucera le cerveau jusqu'aux pieds.
- De plus, on devra donner son numéro de carte bleue en mondiovision sur Internet, en chantant une petite chanson.
- Avec ce jeu, il y aura la démo de Close Combat 3.
- Microsoft, on dit qu'ils achètent tout et nous on ne reçoit jamais les chèques.
- Il ne faut pas acheter un produit Microsoft d'ici le 1er janvier 2000 ! Je vous aurais prévenu...

Comme dans tous les jeux de stratégie en temps réel de Westwood, il y a un scénario à la base. Celui-ci se déroule quinze ans après Command and Conquer. Le GDI (grosso modo, ce sont les bons) s'est aperçu que le tibérium avait des effets plus que fâcheux et indésirables. En fait, tout être ou végétal s'en approchant de trop près se métamorphose jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ce qui devait devenir une formidable source d'énergie est en fait un poison violent. Dommage. Mais le pire reste à venir ! Kane, vous vous souvenez ? Ouais, le chauve. Il n'est pas mort. Depuis quinze ans, il se cache sous terre. Il lève de nouvelles troupes. Il étudie aussi les propriétés du tibérium en les testant sur des humains. Bien entendu, quand il réapparaîtra ça fera mal. En parallèle, un autre camp intervient. Il s'agit de mercenaires qui ont subi les effets des expériences des hommes de Kane. Pourtant, ils sont neutres, ne prennent pas parti. On les appelle "Les oubliés". Que viennent-t-ils faire dans cette histoire ? C'est bien ce que je me demande. Je ne répondrai donc pas à cette question de peur de dire des conneries. Une chose est presque sûre : ils auront leur mot à dire sur le champ de bataille.

BEN, TIENS PARLONS-EN DU CHAMP DE BATAILLE...

Au niveau des zones sur lesquelles on aura l'occasion de mettre en œuvre ses talents de stratège, rien ne va vraiment changer. On attaquera sur de la neige, des surfaces arides, en ville... Ce qui va changer, c'est qu'il y aura une interaction beaucoup plus grande entre les unités et le terrain. En l'occurrence, on peut même parler de jamais vu. En effet, je ne me souviens pas d'un sol qui se déforme dans un jeu. Là, c'est une grande première. Les impacts des obus créeront des cratères au sol, ce qui ne facilitera pas les déplacements. En effet, comme dans Total Annihilation, vos unités auront plus ou moins de difficultés à se déplacer en fonction du sol. Graphiquement, les unités ne sont plus de simples spirites mais des uni-

tés qui s'adaptent à la cote du terrain. Rien de bien nouveau, si ce n'est que l'on n'avait jamais vu ça dans un Command and Conquer. Dans le même ordre d'idées, on pourra aussi détruire des pans entiers de montagne. Cela risque donc de produire des choses assez surprenantes au niveau de la stratégie.

Les missions sont au nombre de cinquante. Contrairement aux précédents volets, vous aurez souvent d'autres objectifs que celui de détruire complètement l'autre camp. Par exemple, dans une mission, on aura deux objectifs : repousser les ennemis et par exemple, s'emparer d'une antenne télé. Le deuxième but n'est pas impératif mais si vous le réalisez, vous recevrez un soutien des rebelles vivants dans le secteur.

Graphiquement, tout est très différent. La technologie utilisée est celle du Voxel (on peut donc s'attendre à ce que le jeu ne tire pas parti des cartes 3DFX). Rappel : le Voxel est une façon de représenter des mondes en 3D avec des instructions en 2D. Quand on voit des titres comme Outcast, on n'a pas franchement l'impression que ce sont des instructions 2D. Avec ce système, Westwood a pu intégrer de nouvelles données comme les lumières. En fait, pour s'imaginer ce que donneront les effets de lumière, il faut penser aux mitrailleuses des Doom-like. Chaque balle tirée provoque une lumière sur les murs. Là, c'est pareil : chaque tir d'obus entraîne une lumière sur les sols ou les montagnes. Imaginez maintenant une armée de tanks pénétrant chez l'ennemi et ouvrant le feu : c'est le 14 juillet !

Bien que l'on puisse redouter un manque d'innovation dans la création de nouvelles unités, on remarquera tout de même quelques nouveautés. D'abord, le lanceur de disques. C'est l'équivalent de l'ancien grenadier. En fait, il lance des disques explosifs. Mais l'aérodynamisme de ces objets est tel qu'ils se projettent beaucoup plus loin que ne le ferait une grenade. L'ingénieur existe toujours mais il ne se contente plus de capturer les structures ennemies ou de les saboter. Il pourra aussi réparer les ponts. On aura maintenant — la vidéo de fin de Command and Conquer le laissait présager — des robots bipèdes, les "Powered Assault Armor", également nommés les Raptors. Un soldat se glisse à l'intérieur et peut diriger ces engins à la forme vaguement humaine.

D'AUTRES ENGINS...

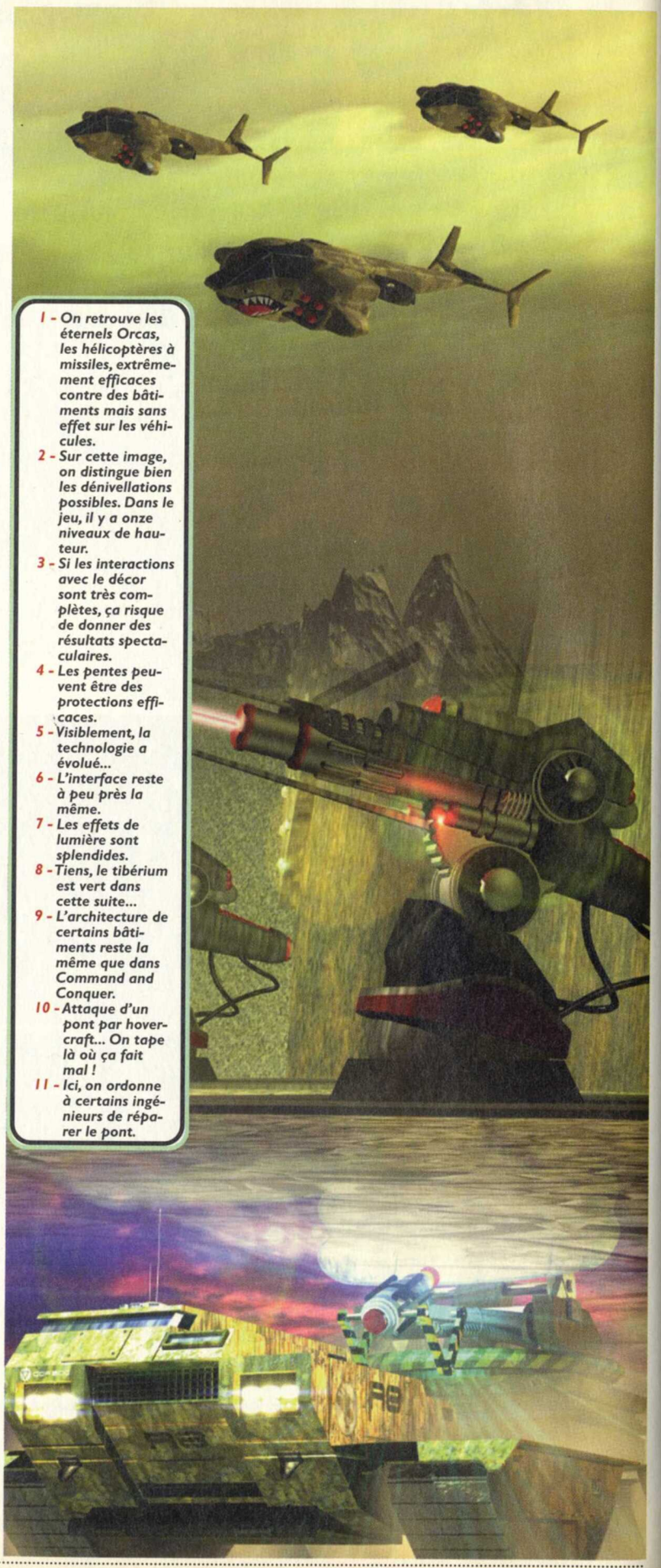
On trouvera aussi un APC amphibie. Cinq soldats pourront y prendre place. Cet engin circulera aussi bien sur la terre ferme que sous l'eau. Le Walker, quant à lui, appartient exclusivement à GDI et avec ses vingt-cinq pieds de haut, il fait fortement penser à l'AT-ST de La guerre des étoiles. Son grand avantage réside dans l'assaut de forteresse car il est le seul à pouvoir percer des murs d'enceinte. Le Disrupter est un des tanks les plus puissants. Il n'est pas sans faire penser à une unité de Dune II. Son canon envoie une décharge sonique qui endommage fortement toutes les unités se trouvant sur le passage de la décharge... Bon, il y en a encore beaucoup comme ça, je ne vais pas tout révéler. Sachez simplement que le GDI est très porté sur les combats aériens. Ils ont à leur disposition plein d'avions différents, ça fait un peu penser à l'Otan. Les autres aiment le combat de terrain, là où l'on regarde le combattant ennemi dans le blanc des yeux avant de l'énucléer, comme un Serbe. Deux méthodes pour un même résultat.

ALORS ? ON ATTEND ÇA IMPATIEMMENT...

Quand Westwood a démarré ce projet, il y a maintenant quelques années, ils se sont vraiment intéressés au problème du gameplay. Chaque mission se terminait toujours de la même façon, par une attaque massive de tanks. À force c'était un peu lassant. Il fallait attaquer avec de nombreux tanks la base ennemie avant qu'elle ne soit tout à fait opérationnelle. Westwood vient de décréter que c'était terminé ! Tout d'abord, on ne pourra plus réduire les temps de fabrication des unités en construisant plusieurs usines de production. Il sera donc beaucoup plus difficile d'avoir une armée recouvrant tout l'écran, par exemple. Maintenant, chaque unité bénéficiera d'une expérience. Les unités ayant déjà été au combat seront meilleures aux suivants, au niveau du tir mais aussi des aptitudes. Un soldat apprendra par exemple à éviter un char cherchant à l'écraser !

Toutes ces bonnes idées et ces nouvelles stratégies vont pourtant se faire attendre encore un peu. Même si le jeu ne semble pas être techniquement révolutionnaire (lorsqu'il a été annoncé, on parlait de cartes pivotantes sur elles-mêmes), il risque bien de faire très mal au plan des stratégies.

Léo de Urlevan



1 - On retrouve les éternels Orcas, les hélicoptères à missiles, extrêmement efficaces contre des bâtiments mais sans effet sur les véhicules.
2 - Sur cette image, on distingue bien les dénivellations possibles. Dans le jeu, il y a onze niveaux de hauteur.
3 - Si les interactions avec le décor sont très complètes, ça risque de donner des résultats spectaculaires.
4 - Les pentes peuvent être des protections efficaces.
5 - Visiblement, la technologie a évolué...
6 - L'interface reste à peu près la même.
7 - Les effets de lumière sont splendides.
8 - Tiens, le tibérium est vert dans cette suite...
9 - L'architecture de certains bâtiments reste la même que dans Command and Conquer.
10 - Attaque d'un pont par hovercraft... On tape là où ça fait mal !
11 - Ici, on ordonne à certains ingénieurs de réparer le pont.

1
2
3
6
4
5
7
8
9
10
11

AGE OF EMPIRES 2

YANN a beau vous jurer par tous les saints que Total Annihilation Kingdoms est le meilleur des jeux de stratégie en temps réel, Xavier peut toujours vous en mettre plein la vue avec Tiberium Sun en vous démontrant qu'on n'a jamais fait mieux, je continue à penser que c'est Age of Empires 2 qui sera le plus génial des jeux de stratégie en temps réel à sortir d'ici la fin de l'année (d'autant que selon les rumeurs, Warcraft 3, c'est pour l'année prochaine seulement).

JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL

PC SOLUCES

Vidéo sur le CD-Rom

Dans une course, il faut toujours choisir le meilleur cheval et miser sur Age of Empires 2 en tête, c'est sûrement jouer gagnant. Vous avez encore en mémoire la beauté graphique de Age of Empires, la splendeur de ses animations, l'intelligence de l'adversaire informatique, la richesse des unités ? Balayez tout ça ! Ce n'est rien comparé à Age of Empires 2 qui relègue son aîné au grenier.

Cette fois-ci la période historique couvre le Moyen-Âge en entier, à travers treize civilisations (les Francs, les Celtes, les Mongols, les Vikings...) toutes pourvues de spécificités uniques. Certaines auront une cavalerie plus puissante, d'autres de meilleures unités maritimes... Pour accroître ces différences, chaque civilisation disposera d'une unité spéciale, directement inspirée de l'Histoire : le Samouraï japonais sera redoutable au corps à corps grâce à son armure et à son sabre, les archers à arc long des Anglais seront capables de tirer beaucoup plus loin (nos chevaliers français s'en souviennent encore et moi aussi !!!) ou encore le Berserker assoiffé de sang (les fous de guerre) chez les Vikings.

JE TE DIS QUE C'EST N'EST PAS UN BUG !

Dans les rangs, on retrouvera tout ce qui fait une armée typique du Moyen-Âge : chevaliers à cheval ou sans, piquiers, arbalétriers, archers et aussi machines de guerre tels les catapultes, les trébuchets ou les béliers. Il y aura même quelques unités amusantes comme le Moine ayant les mêmes pouvoirs de conversion que le prêtre d'Age of Empire ou l'Espion qui se déguisera en paysan pour partir en reconnaissance sur le territoire ennemi (souvenez-vous en au cours du jeu : si un paysan ne répond pas à vos ordres, ce n'est pas un bug mais bel et bien une tentative d'espionnage !).

GARDEZ LA FORMATION !

La plus grande qualité d'Age of Empires 2, c'est la présence d'une opportunité attendue depuis longtemps dans les jeux de ce genre, à savoir la gestion des formations. Bien sûr, il y a eu Myth et quelques autres qui se sont fait remarquer par la prise en compte de cette question, mais c'était plus un gadget qu'autre chose.

Là, il s'agit réellement de formations de guerre conçues pour gagner. Il y a toute une série d'icônes dans l'interface pour placer automatiquement les troupes en carré, en triangle, en ligne... Encore une fois, ce sont de vraies formations militaires : si vous mettez vos troupes en carré, vous verrez les archers se placer au centre, puis l'infanterie et enfin la cavalerie à l'extérieur. D'autre part, on peut par exemple placer une rangée d'archers et la faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (ou inversement) vers le Nord, l'Est ou l'Ouest selon la présentation de l'ennemi pour lui donner la riposte avec le maximum d'efficacité. Et, si par la plus grande des malchances, l'ennemi attaque par-derrière, vous pouvez même donner l'ordre d'effectuer un demi-tour sur place. On atteint ainsi une subtilité de commandement encore jamais vue, proche de celle des vrais wargames avec figurines !

Mais ce n'est pas tout : si vous faites un groupe d'attaque, celui-ci se déplacera à la vitesse de l'unité la plus lente. Au début cela surprend, ça bouleverse les mauvaises habitudes que l'on a prises dans tous les autres jeux, mais c'est d'une logique implacable : quand vos troupes arriveront à l'assaut, elles arriveront en même temps, ce qui leur assurera une plus grande efficacité. Rien de vous empêche de continuer également à faire des groupes spécialisés composés d'un même type d'unités se déplaçant chacun à sa vitesse maximum. C'est vous le chef, Chef !

J'EN VOIS UN QUI FAIT RIEN

Les ordres qu'on pourra donner aux troupes sont également plus nombreux : patrouiller d'un point à un autre, tenir une position, et les formations pourront réagir de façon différente cas d'attaque, c'est-à-dire qu'elles pourront riposter dans un certain rayon, suivre l'ennemi en attaquant ou rester totalement en place. On pourra aussi indiquer des points de navigation, utiliser des touches de raccourcis à foison pour gagner du temps, produire des unités à la chaîne et savoir combien de paysans se tournent les pouces, n'ayant pas reçu d'ordre... Je vous le dis, ils n'ont rien oublié !

Mais vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises. Tenez, les combats maritimes, qu'est-ce que vous croyez qu'ils nous ont préparé les types sympas de Microsoft (je dis du bien d'eux car c'est vraiment l'occasion), hein ? Eh bien, les bateaux pourront s'éperonner, il pourra y avoir abordage et capture d'un navire ennemi. Rien que ça ! Je n'ai pas eu l'occasion de le voir, mais c'est une promesse qui me fait chaud au cœur... Sur terre, on sera gâté aussi car il sera possible de capturer les bâtiments ennemis : il suffira des les endommager à plus de 75 % puis de les réparer à 50 % pour y arriver. Ça me rappelle les attaques d'ingénieurs de Command and Conquer mais ce sera sans doute plus difficile à réussir...

Encore une nouveauté destinée à vous faire perdre le peu de salive qu'il vous reste : le système des garnisons qui permet de mettre des troupes dans des bâtiments pour une meilleure défense. Les troupes restent ainsi à l'abri et ne sortent que lorsque le bâtiment est sur le point d'être détruit. Cela donne bien plus d'intérêt aux unités faibles.

JEFF, EN DIRECT DE LA BOURSE

Toute la stratégie économique de Age of Empires 2 a été remaniée. Non seulement il sera possible de gagner des missions par la guerre économique, mais le système de ressources a changé lui aussi. Le minerai a remplacé l'or en tant que ressource de base pour la construction d'unités. Cependant, l'or n'a pas entièrement disparu : on pourra en fai commerce comme celui de n'importe quelle autre ressource et il servira toujours duire les meilleures unités.

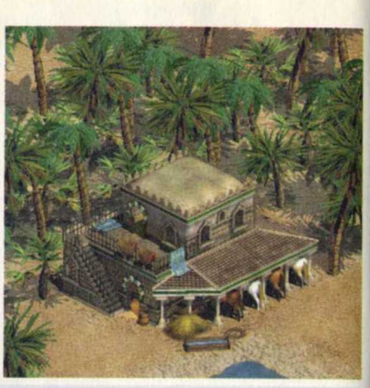
Le marché aux ressources fonctionnera comme une petite bourse : si vous inondez le arché de minerai, par exemple, son cours s'effondrera et vous en tirerez un moindre prix. Idem pour vos concurrents qui passeront derrière. Au contraire, si vous achetez d'importantes quantités d'une ressource, son cours montera en flèche. Tout cela signifie qu'il faudra aussi jouer les spéculateurs pour gagner. Ils sont forts chez Microsoft !

À L'ÉCHELLE HUMAINE

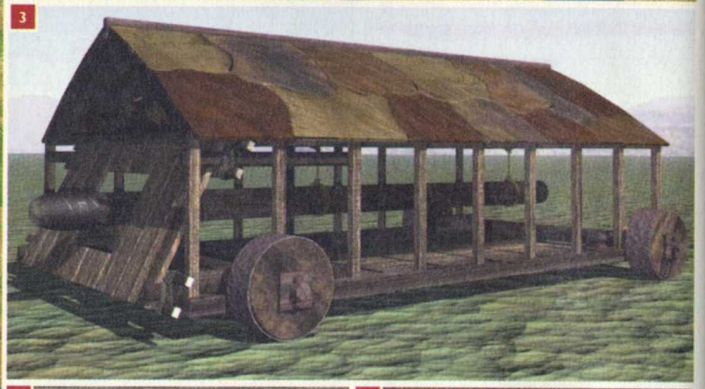
Et pour finir, voyons un peu les graphismes : l'une des plus grosses difficultés lors de l'élaboration du jeu. En effet, pour plus de réalisme, les programmeurs souhaitaient que les bâtiments soient à l'échelle des unités. Cela nécessita de nombreux essais mais finalement le résultat est très convaincant (voir les photos !). Et pour éviter l'écueil de la disparition des unités derrière des bâtiments trop gros, on voit les unités apparaître avec un contour lumineux lorsqu'elles sont cachées. Néanmoins, je tiens à vous préciser que cette échelle donnera aux possesseurs d'écran 17" (ou plus) une longueur d'avance car ils pourront visualiser une plus grande partie de la carte.

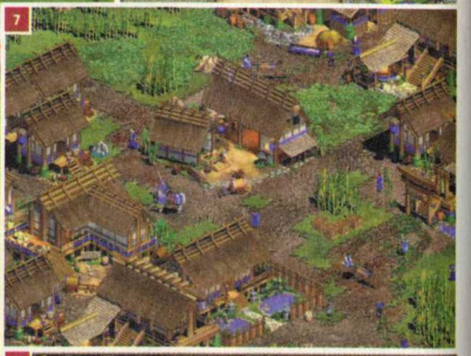
Alors, résumons-nous un peu avec une petite check-list d'Age of Empires 2 : graphismes OK, profondeur de jeu OK, innovation OK, génial OK !!!

«Jeff



1 - *Voici exactement ce que les formations peuvent vous permettre.*
2 - *Les fortifications rassurent jusqu'à ce que l'on voie apparaître les trébuchets.*
3 - *Char modèle 1223.*
4 - *Un bâtiment aussi gros, cela ne peut être qu'une merveille (ici, la cathédrale).*
5 - *Voilà une des première images de scène maritime.*
6 - *Regardez ces cavaliers défiler, c'est de toute beauté !*
7 - *Un bien un joli village japonais : dommage qu'il faille le raser.*
8 - *Derrière les ailes du moulin arabe on peut voir les contours des unités cachées.*
9 - *Admirez la variété du terrain et du relief.*



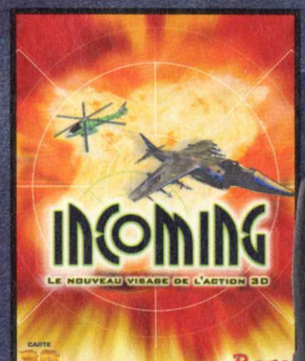


EXPENDABLE

Jouez avec Ubi Soft ENTERTAINMENT

sur le

3615 PCSOLUCES
ou le 08 36 6814 16
et gagnez



des jeux EXPENDABLE

des jeux INCOMING

des enceintes Microsoft® Digital Sound System 80*

des joysticks Microsoft® Sidewinder® Force Feedback Pro**

© Rage Software Ltd 1999. Tous droits réservés.
© Microsoft. Microsoft et Sidewinder sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

* valeur 1290 F.
** valeur 990 F.
3615-3668 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 1er au 30 juin 1999. Photos non contractuelles

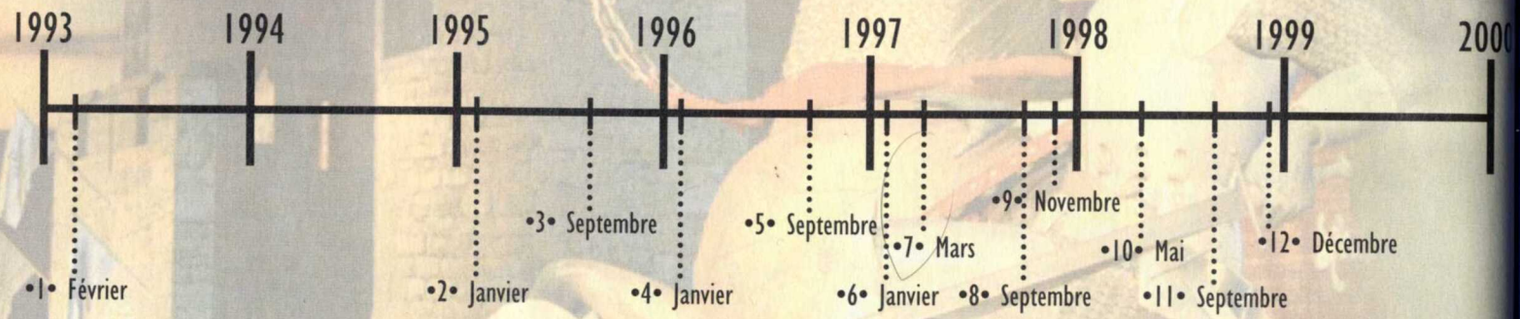
Rage Software plc Microsoft

Tout en un clin d'œil !

Alors, heureux ? À présent, vous savez tout ce qui concerne les trois jeux de stratégie en temps réel les plus attendus du moment. Mais avec l'abondance d'info, vous risquez de vous y perdre ! Pas de problème, si vous n'avez pas le courage de relire les pages précédentes, jetez un œil au tableau suivant, et vous pourrez comparer très rapidement ces trois jeux ! Évidemment, Age of Empires II, prévu pour octobre, reste encore mystérieux, certains éléments étant encore inconnus à l'heure (à la seconde même) où nous bouclons. Mais soyez sûr que nous vous en reparlerons très bientôt !

	Total Annihilation : Kingdoms	Age of Empires II	Command & Conquer Tiberian Sun
ÉDITEUR	GT Interactive	Microsoft	Electronic Arts
DÉVELOPPEURS	Cavedog	Ensemble Studios	Westwood
DATE DE SORTIE	septembre 99	octobre 99	septembre 99
UNIVERS	Heroic Fantasy	Historique	Science-fiction
NOMBRE DE CAMPS	4	13	2
NOMBRE D'UNITÉS	160	75	28
NOMBRE DE CAMPAGNES	1	NC	2
NOMBRE DE MISSIONS	48	NC	50
RESSOURCES	1	5	1
CE QUI NOUS PLAÎT	• série géniale	• Treize civilisations spécifiques	• graphismes
	• unités variées	• système de formations	• bonne stratégie
	• nombreuses missions	• subtilité de commandement	
	• batailles épiques	• différentes façons de gagner	
	• graphismes	• combats navals	
		• commerce	
		• graphismes et animations	
CE QUI NOUS FAIT PEUR	• Une seule campagne	• 75 unités seulement	• peu d'évolution des unités depuis C&C
	• moteur 3D très lourd	• la résolution (moniteur 17 ou 21" conseillé)	• sentiment de déjà-vu

(NC) : non communiqué à l'heure du bouclage, même en menaçant les développeurs et l'éditeur.



•1• Dune II arrive et ce n'est pas une suite. Il s'appelle ainsi car Cryo sort Dune, un mélange de stratégie par tour de jeu et d'aventure. Le nombre d'unités sur le terrain est très limité et on n'en sélectionne qu'une à la fois. Westwood vient d'inventer un nouveau genre : le jeu de stratégie en temps réel. Les joueurs adorent.

•2• Warcraft connut un grand succès. Mais les limitations dues au moteur du jeu sont vraiment barbantes. Les stratégies sont nouvelles par rapport à Dune II mais techniquement, on n'a pas l'impression d'avancer.

•3• Là, ça fait mal, très mal. Command and Conquer, c'est la délivrance absolue. On se plaignait de ne pas pouvoir construire tellement d'unités dans Dune II, de ne pas pouvoir en sélectionner plusieurs simultanément : c'est réparé. Warcraft se fait exploser. Les vidéos sont belles, le jeu d'une difficulté bien dosée. Bref, c'est l'éclate sur toute la ligne. On ne retrouvera des modifications d'une telle ampleur qu'avec Total Annihilation.

•4• Warcraft 2 déboule. Les voix sont superbes, les stratégies hyper nombreuses mais on sent bien que techniquement, Blizzard est dépassé. En effet, on ne peut pas sélectionner plus de huit unités simultanément. Par contre, le jeu est en SVGA. C'est le premier du genre à atteindre cette résolution. Le jeu est ouvert : on peut créer des cartes chez soi. Bref, le monde est divisé en deux catégories : les fans de Warcraft et les fans de Command and Conquer.

•5• Z. On l'attendait, on se disait, ce sont les Bitmap Brothers et puis on se retrouve avec une daube infâme. C'est un jeu de prise de drapeau. Aucune partie ne dépasse les dix minutes, l'intérêt n'est pas au rendez-vous, l'intelligence artificielle non plus. Bref, grosse déception.

•6• Est ou ouest ? Alerte rouge est manichéen à souhait. Joue-t-on avec le bloc soviétique ou le bloc allié qui s'y oppose - le reste du monde quoi ! C'est en quelque sorte la "prequel" (pour employer un mot à la mode) de Command and Conquer. Ça se joue de la même façon. Même si le jeu est toujours aussi équilibré, on s'aperçoit que peu de choses ont changé. Les unités ressemblent étrangement à celles de Command and Conquer, voire... celles de Dune 2 !!! Manqueraient-ils d'imagination chez Westwood ?

•7• Il y a de bonnes idées, comme l'automatisation des constructions ou l'upgrade des bâtiments. Malheureusement tout est un peu cheap : pas beaucoup d'unités, ni de bâtiments... Mais les concurrents feraient bien de regarder ce qui se passe chez les autres parce que KKND a tout pour sortir de l'ordinaire.

•8• Beau. C'est le premier mot qui vient à l'esprit quand on y joue. Ç'est sans doute dû aux graphismes en 65 000 couleurs. Malheureusement, la jouabilité est loin d'être parfaite et le gameplay est à revoir : on n'a qu'un seul grand bâtiment, upgradable, mais quand même. À cette époque, on entend parler d'une multitude de jeux de stratégie en temps réel qui s'apprêtent à sortir. C'est prévu pour le mois suivant.

•9• Alors là, ça fait mal. Passons rapidement sur Conquest Earth (les auteurs sont partis du principe qu'en ne mettant pas d'intelligence artificielle, le joueur pouvait faire ce qu'il voulait), décidément impardonnable. Il devait être beau, magnifique même et au final c'est une arnaque : si un ennemi attaque un de vos soldats, celui-ci ne se défend pas ! Passons aussi sur Outpost 2, au moteur poussif. Ce dernier a pas mal d'atouts mais ses mécanismes sont décidément trop ésotériques. Reste deux hits en puissance. Age of Empires, magnifique et très complet. On mène une civilisation à son apogée. Tous les personnages sont extrêmement bien détaillés et animés. On regrettera cependant une assez grande difficulté. Il reste malgré tout un des jeux les plus intéressants de toute cette liste. Total Annihilation, c'est mon petit préféré. Pendant des années, je me suis dit : pourquoi toujours limiter le nombre d'unités à vingt ou trente ? On aimerait bien avoir le choix. Cavedog a dû m'entendre. Avec le add-on de TA, c'est plus de 225 unités (et structures) qu'il est possible de construire. Les stratégies se comptent par centaines (j'exagère à peine) et le add-on est un des meilleurs que l'on ait vu. Du grand art. Un mois comme on aimerait en voir plus souvent.

•10• Starcraft, on l'a attendu pendant des mois, voire des années. Le résultat est correct, sans plus. C'est mignon mais futile. Les stratégies sont nombreuses mais il faut vraiment s'armer de patience pour les découvrir. Et on est en plein dans l'héritage Starcraft. On ne peut sélectionner que dix unités simultanément. Trois ans de retard... Battlezone, lui, innove. C'est la première fois que l'on peut manœuvrer à la première personne les engins que l'on envoie au combat. Du coup, c'est un peu comme si on avait deux jeux en un seul et c'est beaucoup plus intéressant de participer aux combats. Toutefois la prise en main s'avère assez difficile.

•11• La bonne surprise, c'est Urban Assault. Il possède un côté Battlezone (je pilote les véhicules que j'envoie au casse-pipe) mais avec des engins encore plus particuliers que celui-ci. La prise en charge du Force Feedback est une réussite totale.

Max 2 ne figure dans cette liste que pour montrer ce qu'il faut fuir : ça bugge, c'est lent, on ne distingue pas les unités les unes des autres. Une vraie cata.

Dune 2000 est inquiétant : les unités se suivent et se ressemblent chez Westwood. On a encore l'éternel tank mammouth, c'est le moteur d'Alerte Rouge et l'ensemble est sans surprise. C'est sympa pour ceux qui ont aimé Dune II, mais peut-être pas utile au point de sortir un nouveau jeu.

•12• La guerre des mondes devait être un hommage, c'est un enterrement. On n'a jamais rien vu d'aussi catastrophique dans le genre. Populous : à l'aube de la création — oui, c'est un jeu de stratégie en temps réel — est le meilleur de sa catégorie, pour le moment. Peu d'unités mais une variété de stratégies que l'on ne soupçonnait pas en commençant une partie. Un gameplay différent de ceux que l'on connaît. Peut-on espérer un add-on, avec de nouveaux sorts ? Pour moi, c'est le jeu de l'an dernier qu'il faut posséder.

*Hors coût de communications téléphoniques locales. GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869

www.goa.com

GOA

les joueurs font la loi

GOA, le rendez-vous Internet de tous les joueurs pour se défier sur les meilleurs jeux du moment : Half-Life / Team Fortress, Baldur's Gate, Age of Empires, Commandos, Starcraft... En plus, c'est en français et accessible gratuitement *.

*Hors coût de communications téléphoniques locales. GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869

ID

OUTCAST

Éditeur / distributeur : Appeal / Infogrames
Genre : Aventure / Action - Date de sortie : Juin 1999

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Il y a moins d'un an, je suis allé en Belgique pour voir Outcast et ça en valait la peine. J'ai fait la connaissance d'Appeal, l'équipe de développement, et je me suis rendu compte que les impressions positives que l'on avait du jeu étaient fondées. Outcast sort fin juin et il y a toutes les chances pour que ce soit l'un des jeux de l'année.

Récapitulons. Jusqu'à présent, au niveau de l'histoire, Infogrames ne laissait pas filtrer grand-chose. On pourra incarner un Marine, Cutter Slade, qui vivra des aventures sur une mystérieuse planète, nommée Adelpha, divisée en six mondes séparés par des portails comme ceux de Stargate. Mais qu'est-il allé faire dans cette galère Cutter Slade ? Maintenant que le jeu va sortir on en sait enfin un peu plus. En 2007, dans l'espoir de prouver l'existence de mondes parallèles, le gouvernement lance une sonde dans l'espace. À son arrivée, elle est endommagée par une forme de vie intelligente. Ce dysfonctionnement provoque un déséquilibre dans la force, si je puis dire, et provoque l'apparition d'un trou noir qui menace d'engloutir la Terre. C'est pour cela que vous êtes envoyé en expédition là où se trouve la sonde. En tant que Marine, vous êtes chargé de la sécurité de trois scientifiques qui vous accompagnent afin de remettre la sonde en route ou de la récupérer. Glups !

LES COUPS DE CUTTER

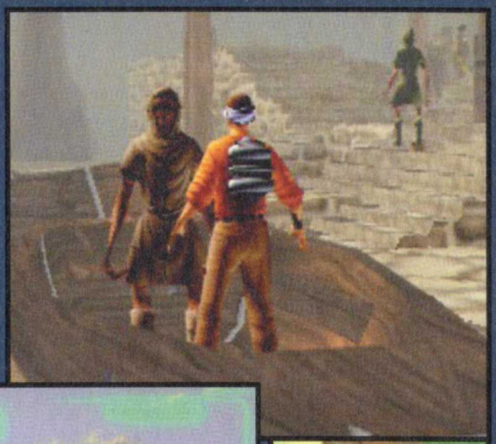
Chaud bouillant comme démarrage, mais ce serait encore trop simple. Le problème c'est qu'en arrivant sur Adelpha vous êtes seul, impossible de savoir ce qui est arrivé aux scientifiques et vous démarrez le jeu en vous réveillant. Un autochtone est présent et, rapidement, en discutant avec lui, vous réalisez qu'il vous prend pour un prophète du nom d'Ulukaï. Vous êtes celui qui empêchera Foe Rhan de détruire Adelpha et ses habitants. C'est le souk : à peine débarqué vous devez tâcher de savoir où sont passés ces foutus scientifiques et retrouver la sonde. De plus vous êtes censé sauver la planète en la débarrassant de son tyran. C'est beaucoup pour un seul homme et, que ce soit au niveau du scénario ou de celui de la taille de l'univers, je peux déjà vous dire qu'à mon avis on va s'en prendre pour bien plus que les quarante heures de jeu syndicales. Voilà, le décor est planté. Le système de jeu est articulé de telle manière que vous avez un maximum de libre arbitre. À vous de décider qu'elle importance vous devrez accorder aux problèmes "locaux" et à ceux qui vous amènent sur Adelpha. Vous avez six mondes à explorer où vivent mille deux cents personnages. Votre attitude envers les habitants conditionne le comportement qu'ils auront avec vous. Une jauge de réputation vous informe de la manière dont vous êtes perçu par la population. Plus vous êtes gentil et plus ils seront avenants et bavards, plus vous êtes salaud et moins ils vous donneront d'informations, voire ne vous parleront pas du tout ou s'enfuiront à votre approche. Au final ils vous jettent des pierres et vous crachent à la figure sur votre passage. Non je plaisante, mais dans le genre sympa, ils peuvent carrément vous dénoncer à des gardes qui passent par hasard.

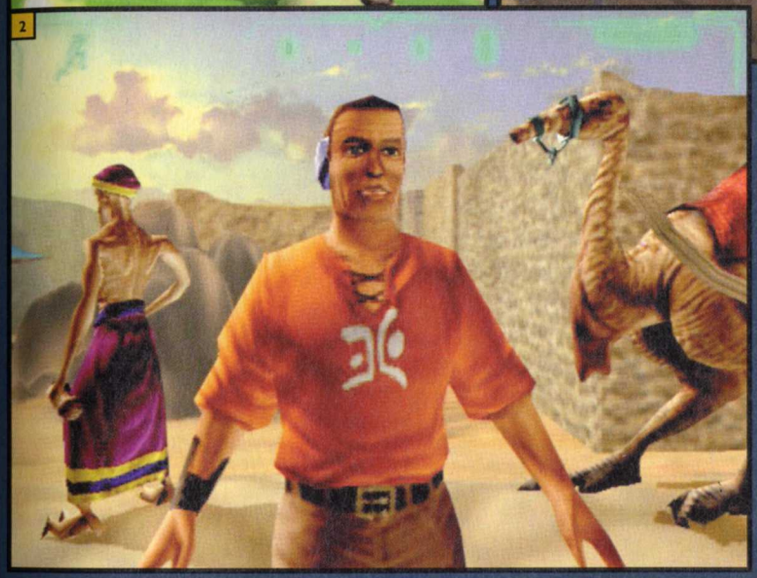
VAS-Y, VIS TA VIE !

C'est donc à vous de vivre votre histoire et tous les ingrédients sont réunis pour que vous puissiez vous plonger vraiment dans le jeu. Graphiquement c'est très très beau, il y a une grande variété d'environnements, d'espèces animales, de flore. Le moteur Voxel maison égalise toutes les courbes par interpolation pour qu'elles paraissent lisses et pleines. C'est bluffant, d'autant que la résolution est très basse. Il vous faudra un Pentium III pour bien faire tourner le jeu en 400X300, je sais ça paraît hallucinant, mais on peut difficilement comparer le moteur d'Outcast à ceux d'autres jeux. En 320X200 l'action est fluide et les graphismes magnifiques sur des configurations plus modestes.

FAROUCHE ADELPHA

L'aventure est complexe, vous aurez donc du matos pour venir en aide à vos neurones fatigués. Un notepad gardera la trace de vos investigations et des dialogues, il contient également un lexique du langage d'Adelpha qui vous servira, par exemple, à comprendre les bribes d'une conversation entre deux habitants. Dans la version française, c'est le doubleur de Bruce Willis qui prêtera sa voix à Cutter, mais il y aura aussi la voix de Sharon Stone et celles d'autres acteurs connus. Pour vous orienter, vous disposerez d'une carte qui indique le relief ou la présence d'une vie. Quand vous l'utilisez, le terrain autour de vous est balayé pendant quelques instants par une maille de faisceaux lasers. Un effet très





1 - À gauche c'est un des portails qui vous permet de passer de monde en monde.
2 - Cutter Slade c'est lui, enfin vous, enfin vous voyez quoi...
3 - Il y a un douzaine d'espèces d'humanoïdes comme celui-ci sur Adelpha.
4 - Le lance-flammes, classique mais toujours efficace.
5 - La puissance de certaines armes est telle qu'on peut faire sauter des rochers.

6 - *Regardez bien la forme verte sur l'image, c'est le héros en mode Invisible.*
7 - *Certains passages demandent de l'adresse ou de la réflexion comme ici avec cette sorte de labyrinthe.*

gadget mais très original et impressionnant. Les armes que vous trouverez provoqueront des effets tout aussi impressionnants. Outcast, c'est également beaucoup d'action, le tiers de la planète veut votre peau et les animaux sauvages ne laisseront pas passer l'occasion de goûter à un Cutter Slade burger cheese. Pour vous défendre, vous pourrez trouver six armes à trois niveaux d'upgrade et des trucs utiles comme l'invisibilité ou un hologramme de votre personnage. Vous aurez bien besoin de tout ça pour vous en sortir, vu l'intelligence artificielle des ennemis : ils vous prennent en tenaille, ils s'enfuient et sont imprévisibles. Pour pouvoir affronter une dizaine de gardes il faut employer la ruse, l'affrontement direct ne vous mènera nulle part, j'ai essayé...

En quelques minutes ce jeu est séduisant, vous êtes envoûté par la musique philharmonique et par le spectacle visuel qui s'offre à vous. C'est un jeu qui ne manque pas de profondeur, où rien n'est laissé au hasard sans qu'on ait un instant la sensation d'être sur les rails d'une histoire linéaire. La réalisation est très cinématographique, c'est l'équivalent d'une superproduction hollywoodienne et le résultat de quatre ans de travail. Outcast a l'air grandiose, vraiment grandiose, nous sommes impatients de le tester. ***Luis***

SORTILEGES

Editeur / distributeur : Monolith / Ubi Soft
Genre : jeu de rôle - Date de sortie : juin 99

Le Nécromancien et ses armées de morts-vivants reviennent pour prendre le pouvoir et ils ne sont pas contents. Le seul moyen de les combattre est de trouver la cachette de la Couronne. Cet ancien joyau détient le seul pouvoir capable de mettre fin aux exactions maléfiques…. Pas exceptionnel, mais suffisant pour tenir la route.
Sortileges est en fait le second volet de Rage of Mages, un jeu de rôles/stratégie assez sympa. La suite ressemble très fortement au premier épisode avec les mêmes types d'interface et de personnages. Le jeu sera constitué de quarante-trois missions différentes, jamais linéaires, comportant quêtes d'objets, de personnages et recrutements de coéquipiers. L'environnement du jeu, très riche, vous fera traverser diverses régions et décors : forêts, plaines, cités, désert. L'ensemble est très beau, très fin et détaillé avec de bonnes animations. Les adversaires sont nombreux, mais surtout d'une grande variété, avec au total, cinquante-deux races possédant chacune son propre comportement. Au cours des missions, votre perso pourra choisir de s'allier avec druides, magiciens, paysans, chevalier, trolls. Comme dans tout bon jeu de rôles, vous pourrez équiper votre perso ou votre équipe d'armes, objets, sorts, armures, en passant par la boutique du village…
En résumé, Sortileges semble bien parti. Une réalisation soignée et un intérêt certain en feront peut-être un bon jeu. À confirmer le mois prochain…

François

JAGGED ALLIANCE 2

Éditeur / distributeur : Topware Interactive
Genre : stratégie / jeu de rôle - Date de sortie : juin 99

Contacté par un réseau de résistance d'une île tropicale baptisée Alcuro, vous êtes responsable d'un groupe de mercenaires chargés de renverser la terrible Reine Deidranna. Tout au long du jeu, vous devez gérer vos hommes, leurs équipements, le recrutement, et le choix des objectifs à traiter dans l'île : c'est l'aspect stratégique du jeu.
Comme dans tout jeu de rôles, chacun de vos mercenaires est doté de différentes caractéristiques de combat, d'endurance, etc. Ces données de départ évoluent au fur et à mesure de la progression des personnages dans le jeu. Lorsque ces "affreux" rencontrent des unités ennemies durant leurs déplacements stratégiques, vous pouvez passer en mode de combat tactique et diriger chacun de vos hommes sur le terrain. De multiples missions vous attendent et vous utiliserez une panoplie d'armements impressionnante (armes de poing, véhicules, hélicoptères, etc.). Réglés en tour par tour, les combats sont fluides et réalistes.
Les amateurs du premier volet et les fans des "affreux" apprécieront.

Sylvain

La menace fantôme

LA MENACE FANTÔME

Éditeur / distributeur : LucasArts
Genre : Aventure / Action - Date de sortie : juin 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

Ça y est, je mute ! Après avoir fait la solution de X-Wing Alliance, réalisé le dossier sur le nouveau film, je me colle les previews. En parallèle, j'ai revu la première trilogie en laser disc, lu les bouquins de Timothy Zhan (qui ne sont pas si mal d'ailleurs) et encodé les BO en MP3, entre autres, non sans avoir traîné sur Internet pour voir ce qui s'y passait. Dans le même temps, la plupart des critiques américains disent que l'épisode 1 est nul. Bref, je commence à tout trouver futile.

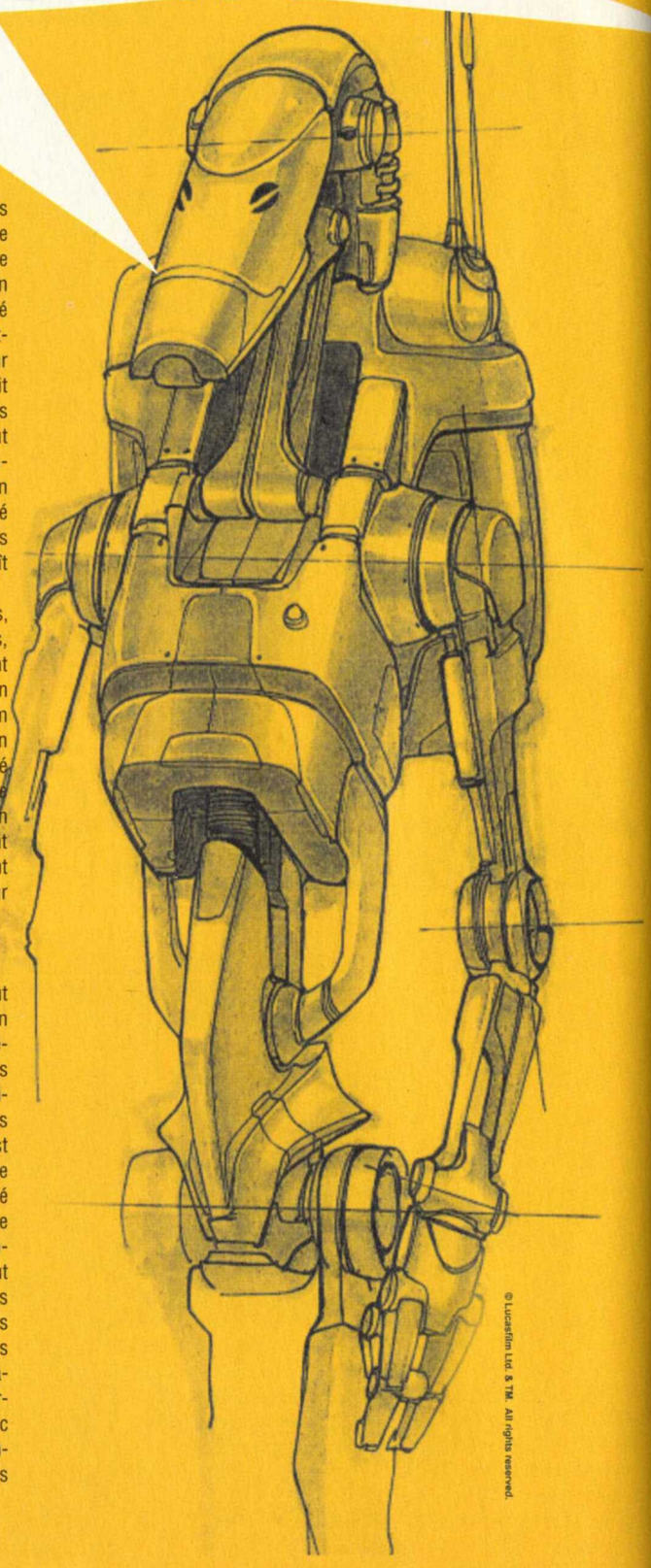
La nouvelle trilogie que nous allons nous prendre dans les dents ces prochaines années risque tout de même d'être fort intéressante. En fait, elle va permettre une deuxième lecture de la trilogie existante. Imaginez-vous, en 2005, en train de comprendre les raisons qui ont poussé Annakin Skywalker à devenir le sombre Dark Vador. Peut-être ne pourrez-vous pas pardonner ce qu'il a cautionné sur Alderande (bien que ce soit le Grand Mauff Tarkin qui ait donné l'ordre d'utiliser le rayon de l'Étoile de la Mort), mais vous comprendrez peut-être mieux les motivations. Tout ceci ne sera donc pas de la haine gratuite mais un cheminement raisonné pour arriver à ses fins. Peut-être va-t-on se dire, en voyant l'Épisode 3, qu'en fait tout était calculé pour que Dark Vador brise Palpatine ! Pour cela, Georges Lucas va devoir mettre le paquet parce que ça me paraît difficile.

De toutes façons, on n'en est pas là. Dans quelques mois, on découvrira Anakin, un esclave. Et dans quelques jours, ce sera le personnage d'un jeu vidéo qui vivra exactement les mêmes aventures que dans le film. Enfin, aux USA. On pourra donc se faire une idée précise du scénario du film en jouant à "La menace fantôme". Il s'agit d'un jeu d'action et d'aventure. Au début, on incarne Obi Wan et on est assisté de Qui-Gon. Il faudra protéger la reine Amidala durant toute l'aventure mais les péripéties sont très nombreuses et on n'est pas très souvent avec elle. La trame suit exactement celle du film, je l'ai déjà dit. En revanche, les combats sont si nombreux que le jeu laisserait à penser que le réalisateur n'est pas George Lucas mais John Woo.

MAY THE SPAM BE WITH YOU...

Ceci dit, il y aura de grandes phases d'aventure. C'est tout de même Lucas qui fait le jeu et dans ce domaine, il en connaît un rayon. L'histoire possède un scénario véritablement dynamique et évolutif. Par exemple, lorsque vous vous retrouverez devant Jabba the Hutt, vous pourrez utiliser la force. Mais ce n'est pas très malin puisque vous savez, pour avoir vu "Le retour du Jedi", que la force est sans effet sur lui. Donc, cela ne marchera pas mais votre aventure ne sera pas la même que si vous n'aviez pas essayé d'utiliser la force sur notre gros lézard préféré. Dans le même ordre d'idées, dans son palais, il y a trois personnages clés. L'un vous est franchement hostile, un autre veut vous aider et le dernier est particulièrement costaud mais neutre. Vous allez devoir vous adresser à eux mais sans savoir qui est qui. Bien entendu, ce n'est que lorsque vous aurez bien avancé que vous saurez quel est le rôle de chacun des protagonistes. Votre attitude a une grande importance en cours de partie. Si vous approchez d'un Jawa avec votre sabre sorti, il vous menacera. Vos réponses influencent les actions futures. Vous retombez toujours sur vos pieds mais jouer plusieurs fois ne sera pas superflu ...

Léo de Urlevan

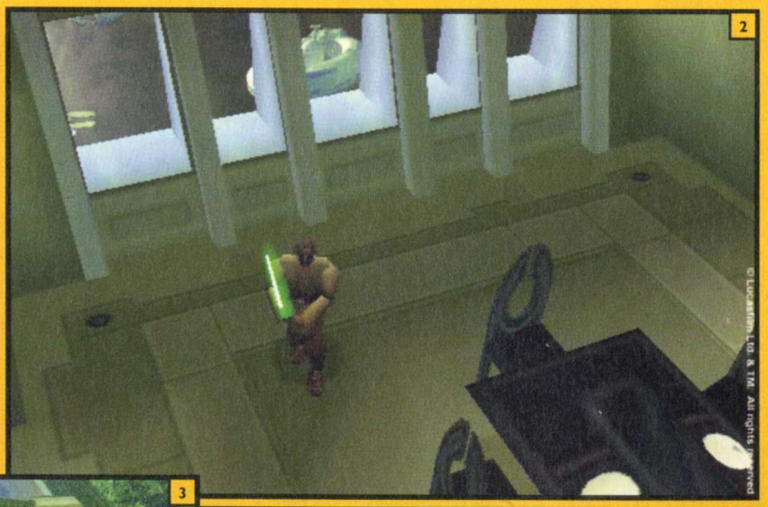


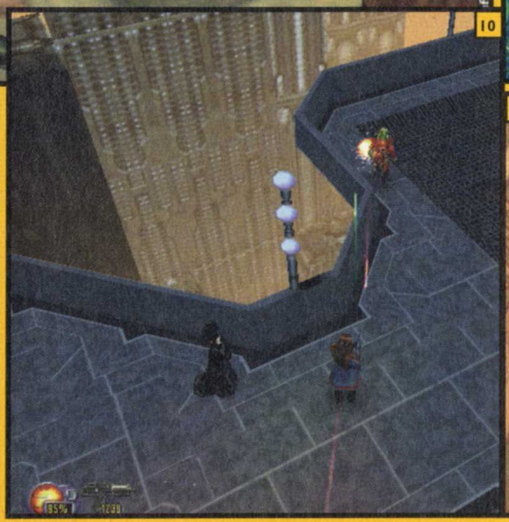
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

DERNIÈRE MINUTE

Lucas Arts vient d'annoncer la sortie d'un nouveau jeu qui sortira à la fin de l'année et s'appellera "La menace fantôme, Obi Wan Kenoby". Moi, je trouve ça con, comme titre...
C'est une sorte de Jedi Knight. Il existe une vue à la première personne comme dans le jeu précité ou Dark Forces et une vue à la troisième personne comme dans Heretic.

1 - Le héros peut s'accrocher à certains décors.
2 - Les lumières des sabres sont magnifiques.
3 - Les jardins sont d'un aspect reposant... ce n'est qu'un aspect !
4 - Dans cette salle, vous affronterez Dark Maul.
5 - Tiens, des créatures de la Special Edition !
6 - La plupart des personnages sont très bien modélisés.
7 - Le sabre laser n'est pas une arme de distance mais permet tout de même de renvoyer les tirs. Heureusement ! Sinon, les combats seraient très inégaux...
8 - Les vidéos sont magnifiques.
9 - Bien entendu, tous les dialogues seront traduits.
10 - Pas facile de protéger la reine Amidala : elle est tout le temps à découvert !
11 - Tous les décors du film seront représentés, ainsi que tous les personnages.
12 - Retour à l'envoyeur...





Re-Volt

RE-VOLT

Éditeur / distributeur : Acclaim
Genre : Course - Date de sortie : août 99

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Un petit vent frais souffle sur les courses automobiles avec un jeu original et attachant qui nous arrive de chez Acclaim : Re-Volt. Curieux nom que l'on pourrait traduire (interprétation libre) par "encore du jus"... Mais vous comprendrez mieux en lisant la suite.

Connaissez-vous le monde merveilleux du modélisme automobile radiocommandé ? Non ? Bah, dommage. Vous ne savez pas ce que vous ratez, mais vous allez pouvoir vous faire une petite idée, autant que cela est possible sur votre PC, sans sortir de chez vous. C'est le pari de Re-Volt, jeu de course auto, mais de mini autos ! Voitures modèle réduit au 1/10e, à propulsion électrique ou thermique, transmission intégrale ou propulsion, ces voitures sont fidèlement inspirées de modèles existant dans le monde de la "petite bagnole". On retrouve vingt-cinq modèles différents (huit au départ) tant dans la décoration que dans la conception, avec des buggies, des voitures de super tourisme, grosses roues, ou encore certains modèles complètement loufoques. Le comportement des modèles semble assez fidèle à la réalité, mais le jeu étant encore en version alpha, rien n'est moins sûr pour l'avenir... Le moteur physique prend tout de même en compte les suspensions et les réactions physiques des voitures en pleine action ou, encore, le mouvement de l'antenne, absolument excellent !

COMME LES VRAIES

Les circuits sur lesquels évolueront ces mini bolides sont naturellement à l'échelle 1, et c'est ce qui donne au jeu son aspect sympa. Plutôt que de faire des circuits de modèles réduits que l'on retrouve dans les clubs de passionnés, les développeurs ont choisi d'entretenir l'aspect "jouets en pleine ville", en créant des circuits en milieu urbain. On retrouve ainsi avec un certain plaisir des circuits dans la rue, dans le supermarché, dans un musée ou dans le jardin. L'impression de vitesse est excellente et permet de se croire réellement à l'intérieur de la voiture à 10 cm du sol ! Vraiment craquant, surtout lorsqu'on pratique assidûment le modélisme...

La réalisation graphique semble à la hauteur des modèles originaux, avec des décos très sympas et un environnement très riche en couleurs et détails de tout genre avec des reflets sur le sol, des transparences et autres effets 3D qui rendent le jeu très vivant. Les circuits offrent de nombreuses possibilités de trajectoires, sur lesquelles vous trouverez des bonus de tir. Ces bonus prennent différentes formes, mais sont toujours associés à des jouets : bombes à eau, pétards...

Re-Volt est donc vraiment original et se situe dans un environnement tout à fait propice au jeu. Espérons que la version finale sera à la hauteur de la preview, très alléchante !

François

MIG ALLEY

Éditeur / distributeur : Empire Interactive / UBI Soft
Genre : Simulateur - Date de sortie : juin 1999

Après la grande Guerre avec Flying Corps, Empire Interactive et Rowan Software nous projettent en pleine guerre de Corée. Ce conflit a opposé la Corée du Nord et la Corée du Sud, entraînant les États-Unis et dix-neuf autres nations dans une guerre impitoyable.

La guerre de Corée n'est pas souvent couverte par les simulateurs de vol qui préfèrent des affrontements plus "célèbres", en dehors de Sabre Ace, de Virgin. Et d'ailleurs, les Sabres sont, logiquement, une fois de plus en vedettes dans ce jeu, ainsi que les Grumman F9F Panther, les Lookheed T3 et autres Soviet UTI MIG 15 Midget. Pour la première fois dans l'histoire de l'aviation, des avions à réaction sont utilisés dans l'armée. Attention cependant, ce ne sera pas devant un jeu à la Falcon 4.0, et si des jets sont impliqués, les combats, eux, ressembleront à ceux de papy. Pas de missiles à détection thermique, pas de contre-mesure... Les As ne sont pas si loin que ça ! Face aux États-Unis et à leurs Sabres F-86, on trouvera donc la Chine, équipée de plusieurs centaines de Mig-15, avions soviétiques considérés alors comme les meilleurs jets au monde. Mig Alley est le nom d'une zone au nord-est de la Corée, où les patrouilles chinoises menaçaient la suprématie de l'OTAN. Ce jeu sera divisé en campagnes, au cours de l'été 1951, et l'objectif du joueur sera de soutenir les forces au sol de l'OTAN contre la menace communiste. Ces campagnes vous proposeront ainsi environ quatre-vingts missions variées, allant du bombardement de troupes au sol, jusqu'à la destruction de pont, en passant par l'affrontement aérien et la neutralisation des ponts de ravitaillement ennemis. L'issue des missions aura un impact direct sur le rapport de forces au sol grâce à une gestion dynamique des campagnes, et le droit à l'erreur sera réduit, donc réaliste. Pour recréer la situation de l'époque, les programmeurs ont dû modéliser une centaine d'avions, un terrain d'action de plus de 1,5 million de kilomètres carrés, ainsi qu'un moteur graphique pouvant atteindre la résolution de 1 600 x 1 200 avec une cinquantaine d'avions à l'écran (mais sûrement pas pour les Pentium 166...). Nous saurons le mois prochain si Rowan SoftWare a réussi à rendre tout cela fluide et beau à la fois...

Yann

STAR WARS : RACER

Éditeur / distributeur : LucasArts
Genre : course - Date de sortie : juin 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

"La menace fantôme" semble avoir été conçue pour faire vendre un maximum de produits dérivés. On y trouve de nombreux personnages étranges, de nouvelles figurines par centaines et des scènes qui n'empêchent pas, par exemple, la réalisation d'un jeu vidéo. C'est également le cas pour Racer. De là à dire que certaines scènes ont été tournées uniquement pour être transposées dans un jeu par la suite, il y a un pas que je ne franchirai pas....

« La menace fantôme", le film, semble être une compilation des meilleurs moments de la première trilogie. Ce jeu en est la preuve. Ça ne vous fait pas penser aux motojets que l'on trouve sur Endor ? Moi si, à mort ! Le design est à peu près le même mais en plus, ça va extrêmement vite. La différence, c'est l'histoire. Sur Endor, Luke utilise des bikers scout ; sur Tatooïne, Anakin Skywalker se sert de son véhicule pour gagner un concours. Cela ne veut pas dire que c'est moins impressionnant ! On peut même dire que c'est un des meilleurs jeux de course que l'on ait vu depuis longtemps. Pour paraphraser Clint Eastwood dans "Le bon, la brute et le truand" : il existe deux catégories de jeux de course, les réalistes et les fun. Celui-là, Tucco, s'apparente à la deuxième catégorie. Alors toi, tu creuses.

Pas besoin d'avoir des milliards de réglages aux petits oignons pour participer à une course. On installe le jeu, on joue et on s'éclate, dans tous les sens du terme, parfois dès le premier virage. Au bout de quelques minutes, on s'aperçoit que la maniabilité et les trajectoires de tels engins ne s'apparentent à celles d'aucun autre jeu. Il ne s'agit ni d'une voiture, ni d'une moto, ni d'un avion, c'est un Module.

Graphiquement, c'est vraiment très beau et pourrait faire penser à POD. Mais la ressemblance s'arrête là. Le background de ce jeu était inintéressant et le fun absent, ici, c'est le contraire. L'univers est celui de "La guerre des étoiles" dans lequel évoluent les personnages de "La menace fantôme". On retrouvera certains décors du jeu mais également de nouveaux. En effet, il existe vingt-cinq mondes différents qui élargissent encore l'environnement de "La guerre des étoiles". Je vous dis que c'est fun, pourquoi ? Eh bien, pour les mêmes raisons que Need for Speed, dernier du nom "previewé" dans ce numéro. En début de partie, on choisit un personnage et un véhicule parmi une vingtaine possibles. Chaque module (c'est le nom qu'on donne à ces engins) est unique : leur poids, leur maniabilité, leur vitesse de pointe et leur accélération sont différents. En fonction des victoires, on peut améliorer l'engin ou le booster à volonté. Pour cela, on trouve des pièces détachées à la casse locale ou en achète des neuves sur le marché officiel.

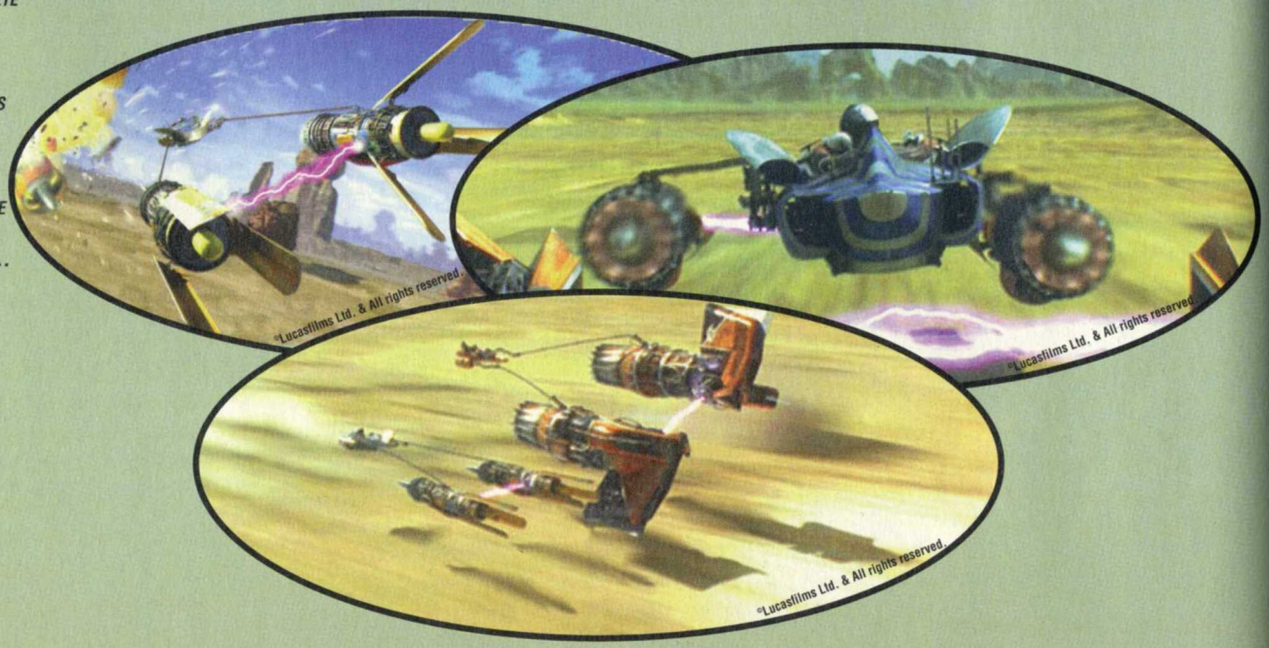
Vous ai-je dit que c'était très rapide ? En effet, on se croirait presque dans le film. Ça va vraiment hyper vite, même sans utiliser la turbine, avec laquelle on peut monter à 800 km/heure ! Et je vous assure que cette vitesse semble assez réaliste... Il vaut mieux éviter les murs !

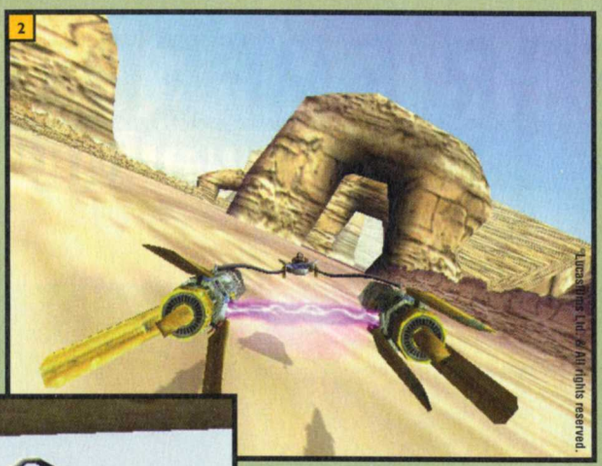
Bien sûr, ce jeu ne serait pas complet sans un mode Multijoueur. Eh bien rassurez-vous, il en comporte un. LucasArts ne fait pas les choses à moitié : on pourra jouer à huit simultanément ! Une bonne raison pour nous, les arriérés de l'Europe, de patienter jusqu'au mois d'octobre.

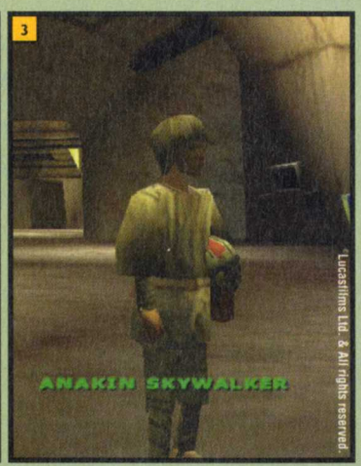
Léo de Urlevan

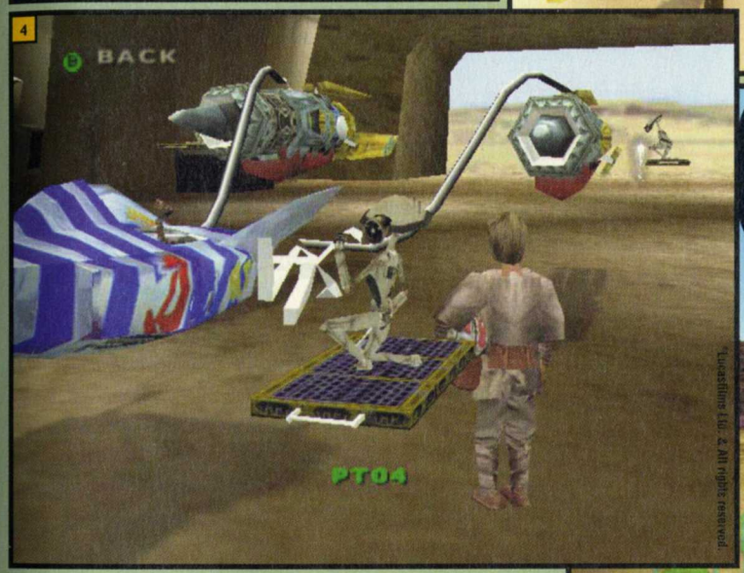
LE JEU DU JEU TIRÉ DU FILM...

Vous vous demandez peut-être à quoi ressemble cette fameuse course de modules. Si vous êtes un fan, vous en êtes peut-être à votre 3 000e diffusion de le bande annonce du film téléchargeable sur le site Starwars et je ne vais rien vous apprendre. Pour les autres, voici quelques images tirées du film. Elles sont bien entendu la propriété de LucasFilm donc on n'en fait pas ce qu'on veut. De même pour certains mots de cet article : on n'utilise pas impunément le mot "Skywalker", par exemple. À chaque utilisation, il faut faire dix pompes. C'est stipulé dans le contrat...





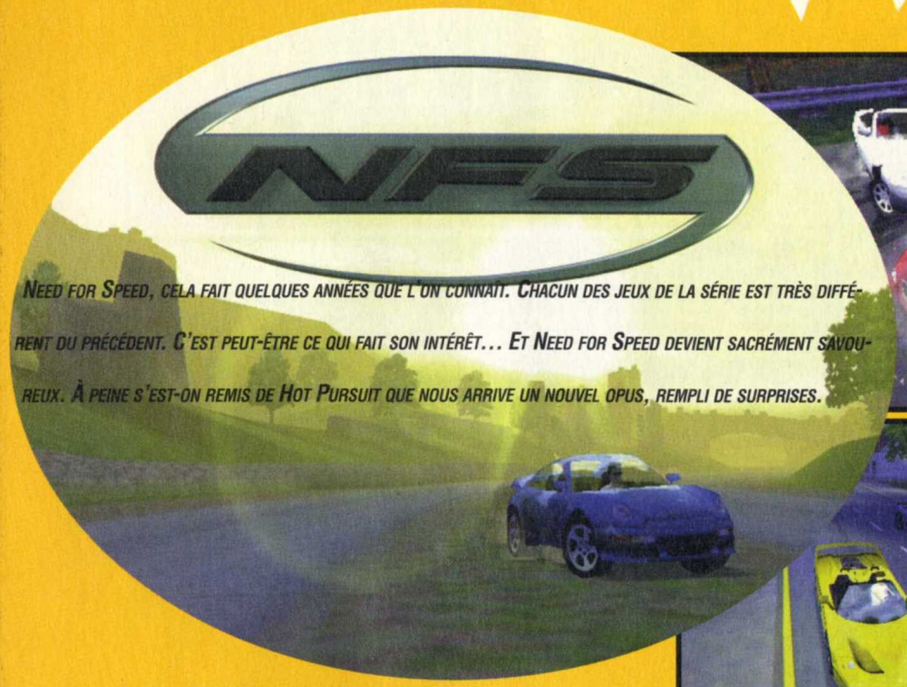




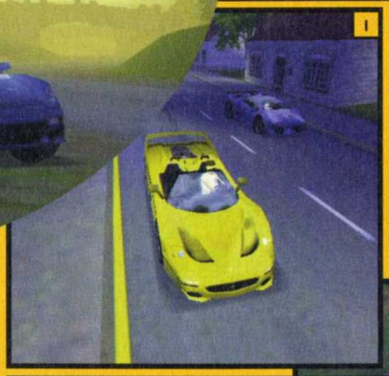
1 - Un des plus beaux passages du jeu.
2 - L'impression de vitesse est au rendez-vous.
3 - Un des pilotes.
4 - Des robots peuvent vous réparer votre Module.
5 - La plupart des courses commence dans une arène.
6 - L'adhérence est moins bonne sur neige ou sur glace.
7 - Ça fait tout de même penser à Po !

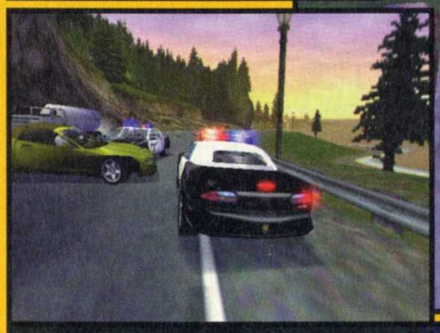
NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

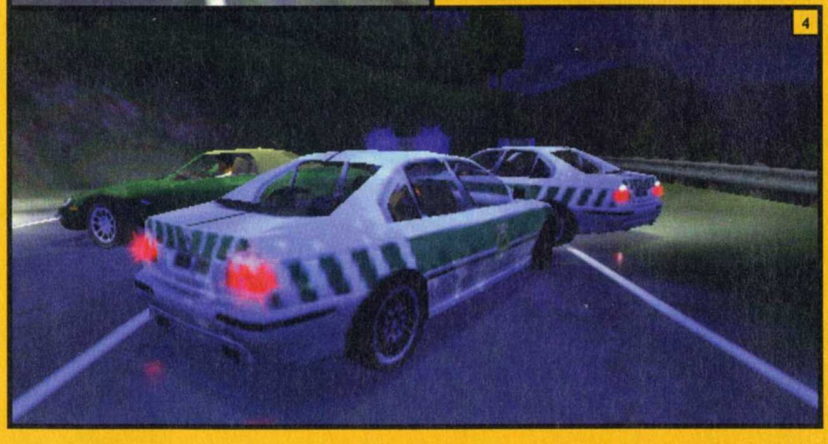
Éditeur / Distributeur : Red Lemon Studios / Eidos
Genre : Gestion / Stratégie en temps réel- Date de sortie : juin 99



Need for Speed, cela fait quelques années que l'on connaît. Chacun des jeux de la série est très différent du précédent. C'est peut-être ce qui fait son intérêt... Et Need for Speed devient sacrément savoureux. À peine s'est-on remis de Hot Pursuit que nous arrive un nouvel opus, rempli de surprises.







Je ne vais pas tergiverser pendant des plombes. Ce qui va vraiment révolutionner Need for Speed, c'est le mode Carrière : il fait vraiment la différence. Vous commencez la partie avec 25 000 dollars pour vous acheter une voiture. Vous commencez par le bas de gamme. Mais plus vous gagnez de courses, plus vous avez d'argent. Ce qui vous permettra également de réparer les éventuels dégâts (une grande nouveauté : avant les voitures étaient incassables), d'améliorer le véhicule ou d'en acheter un autre. Si vous gagnez souvent, vous aurez accès à de nouveaux circuits ou d'autres championnats. Bien entendu, ils sont d'une difficulté croissante et vous devrez obligatoirement posséder une voiture de plus en plus puissante.

Pour le moment, nous n'avons qu'une non définitive avec laquelle il est difficile de se faire une idée précise de l'avenir du jeu. En effet, pour l'instant, le moteur ramouille un chouïa ("ramouiller un chouïa" : l'ensemble est bien, penser à le déposer à l'INPI). Pourtant, on sent déjà que la maniabilité est au rendez-vous et que l'on va pouvoir jouer en dérapage bien que le frein à main soit devenu un peu violent.

Les bonnes idées des précédents volets ont été conservées. On pourra jouer en mode Hot Pursuit, c'est-à-dire pourchassé par la police (ou poursuivre des contrevenants au code de la route) et on découvrira la présentation de toutes les voitures du jeu en images exceptionnels ou des séquences vidéo du type Quick Time VR sur lesquelles on peut zoomer. Les menus sont toujours aussi beaux et ressemblent à ceux d'un logiciel multimédia. Quant au jeu, rassurez-vous, il est toujours aussi prenant.

Léo de Urlevan

1 - Comme dans les précédents volets, on traverse toujours des villages.
2 - Les effets de lumière restent nombreux.
3 - Le pare-brise vole en éclat, la carrosserie morfle et la voiture s'envole. Les impressions sont bien là.
4 - Le circuit peut se dérouler de jour ou de nuit. La météo est aussi de la partie puisqu'il peut pleuvoir.

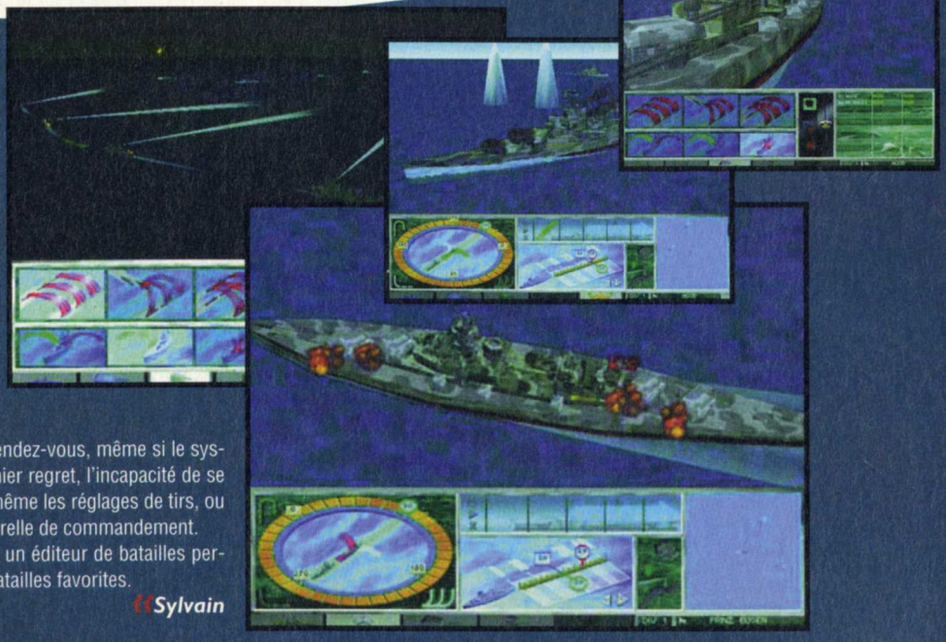
WARHAMMER 40 000 RITES OF WAR

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : SSI / TLC-EDUSOFT
GENRE : STRATÉGIE PAR TOUR - DATE DE SORTIE : JUILLET 99

Une chose est sûre, Games Workshop a marqué l'histoire des jeux de stratégie. Les puristes, il faut en convenir, argueront du fait que cette réussite est basée sur le marketing plus que sur des règles irréprochables, mais ce n'est pas grave, Warhammer et Warhammer 40 000 sont des jeux déments, et les figurines de Citadel sont franchement géniales, il me les faut toutes ! Bon, tablant sans doute sur un terreau de fans comme moi, SSI a décidé d'abandonner un temps le wargame historique pour se pencher sur le sort des Eldars, des Impériaux et des Tyrannids.
Pour une fois, le bestiaire est vraiment conséquent, et on retrouvera la plupart des unités créées par les auteurs de Warhammer 40 000, que ce soient les unités de scouts, les unités tactiques ou les véhicules. On retrouvera donc les Eldars, que l'on incarne au long d'une campagne de vingt-quatre missions, avec les Arlequins, les Dark Reapers, les Death Jesters, les Avatars, les Dreadnaughts et autres marcheurs de combat. Les Impériaux et les Tyrannids ne sont pas en reste avec des unités aussi féroces que les Terminators, les Devastators, les tanks Lemann Russ, les Genestealers, les Lictors, les Hybrids et autres Carnifex ou Hive Tyrant ! Soit environ soixante-dix unités.
Tout cela nous promet des combats épiques, représentés tour par tour. Les amateurs de Warhammer 40K seront surpris de voir que le jeu utilise un système d'hexagones, et des règles qui ne sont pas les mêmes que celles du jeu original. En fait, c'est le moteur de Panzer General II, avec des graphismes assez fins en ce qui concerne les troupes, mais une animation plus gourmande en ressources. ((Yann

FIGHTING STEEL

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : SSI / MINDSCAPE
GENRE : COMBAT NAVAL SECONDE GUERRE MONDIALE - DATE DE SORTIE : JUILLET 1999



Fighting Steel vous propose de revivre les grandes batailles navales de la Seconde Guerre mondiale (pour la période de 1939 à 1942) et de prendre le commandement des flottes britannique, allemande, japonaise ou américaine (plus de quatre vingt-dix classes de navires). Du simple scénario à la bataille rangée devant Guadalcanal, en passant par un système de campagnes, SSI gratifie les aficionados du genre d'un produit de grande qualité historique.
La gestion du jeu s'opère, en mode Campagne, à la fois d'un point de vue stratégique et en mode combat en 3D, en temps réel, lorsque vos navires repèrent l'ennemi. Vous gérez alors les unités se trouvant près de la zone de repérage et le combat peut commencer. Plusieurs menus servent à donner des ordres très détaillés et réalistes (choix des munitions, usage de fumée, vitesse, éclairage de la cible dans les scénarios de nuit, manœuvres, etc.).
Une fois de plus, la qualité et la précision historique sont au rendez-vous, même si le système en 3D ne se révèle pas aussi performant que prévu. Dernier regret, l'incapacité de se retrouver dans la peau d'un chef de tourelle et d'effectuer soi-même les réglages de tirs, ou encore d'observer le déroulement des combats depuis la passerelle de commandement.
Soulignons enfin que, comme à l'accoutumée, SSI nous offre un éditeur de batailles performant qui vous permettra de reconstituer vous-même vos batailles favorites.
((Sylvain

SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN

Editeur / distributeur : Crystal Dynamics / Eidos
Genre : Aventure / Action - Date de sortie : juillet 99

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Il va y avoir de la bagarre au royaume des morts cet été ! Après Shadowman, dont nous vous avons parlé le mois dernier, c'est au tour de Soul Reaver de mettre en scène des affrontements au cœur des ténèbres. Les ressemblances entre les deux jeux sont d'ailleurs... comment dire... surprenantes... avec des structures et des actions très, très proches.

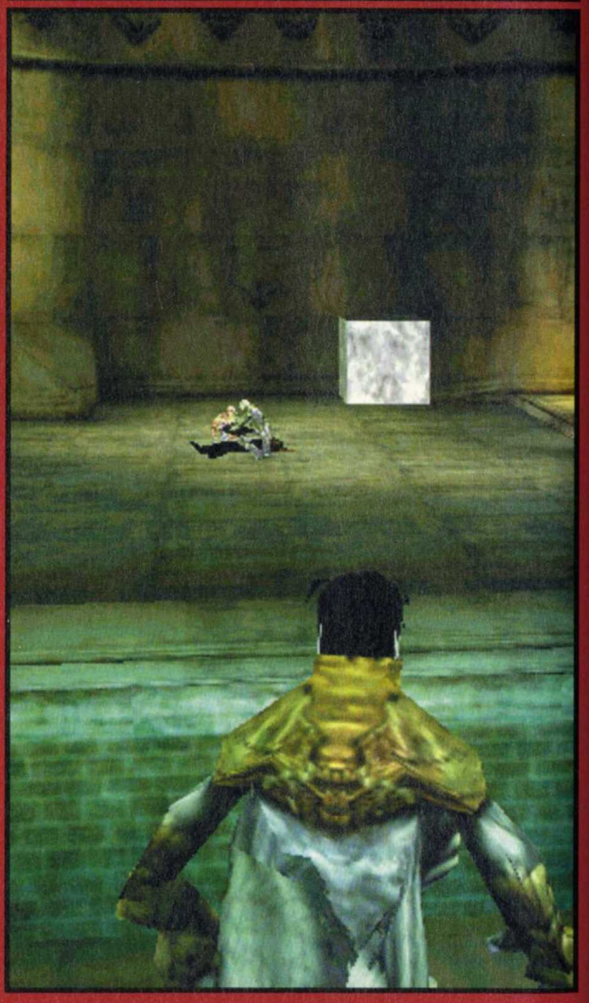
Mille ans se sont écoulés depuis la destruction de Nosgoth par les légions de vampires de Kain. Il ne reste plus grand-chose de ce qui constituait autrefois l'humanité. Pour avoir osé muter avant son grand seigneur, Raziel le vampire a été condamné à subir des tortures abominables dans le Lac des Morts pour l'éternité. L'impétueux s'était laissé pousser des ailes alors que la tradition chère aux vampires (qui ont un côté Jean-Pierre Pernaut très marqué) imposait un délai d'une dizaine d'années avant de réaliser une mutation déjà effectuée par Kain. Celui-ci, de rage, brisa toute la charpente osseuse des nouveaux appendices de Raziel avant de le précipiter dans une damnation perpétuelle. Mais, un beau jour, la délivrance survient. Pour Raziel, l'heure de la revanche a sonné sous les traits de l'Ancien qui, en échange de sa libération, va lui proposer de récolter des âmes pour le nourrir. L'Ancien est une entité Il devra donc combattre ses anciens congénères jusqu'à l'inévitable ultime affrontement avec Kain.

LE PAL DES VAMPIRES

Vos aventures vont se dérouler dans deux mondes distincts : la sphère matérielle, qui correspond au monde des vivants, et la sphère spectrale à celui des morts. Chacun d'entre eux possède son mode de fonctionnement propre et le comportement du héros, Raziel diffèrera en fonction de l'environnement où il évoluera. Dans la sphère matérielle, son énergie, représentée par une spirale, ne cesse de décroître, si bien qu'il est contraint d'affronter très régulièrement des ennemis afin de leur absorber leur âme. Pour cela, il peut s'aider des différents objets qu'il trouve sur son chemin. Les pieux, par exemple, lui permettront d'empaler les ennemis trop pressants. Il aura également la possibilité de leur mettre le feu au moyen de torches. Dans un registre moins gore, Raziel pourra déplacer des blocs (de manière moins fastidieuse que Lara Croft) ou encore planer un peu à la manière du héros de MDK grâce à ce qui lui reste de ses ailes. Tous ces pouvoirs lui feront toutefois défaut dans la sphère spectrale dans laquelle il retombera dès qu'il n'aura plus d'énergie. Dans ce monde, il n'aura que ses griffes comme unique moyen de défense face à des ennemis différents de ceux rencontrés dans la sphère matérielle. De plus, il lui sera impossible d'avoir une quelconque interaction avec les objets qui l'environnent du fait de l'absence de son enveloppe charnelle.

1 - Les décors du monde matériel sont plus "normaux".
2 - Tout comme le chat, le vampire déteste l'eau.
3 - Ce n'est pas le moment de faire le saut de l'ange.
4 - Roger le monstre, élevé au pal.

5 - Salut, moi c'est Raziel, tu danses ?
6 - Le halo lumineux indique l'état de santé d'un personnage.



UN HÉROS EN KIT

Si le jeu peut être catalogué dans la catégorie des Tomb Raider-like, Soul Reaver propose des éléments qui lui permettent de ne pas être simplement une nouvelle resucée des aventures de la pulmonaire héroïne. Tout d'abord, le héros évoluera au fil de ses aventures en acquérant des pouvoirs supplémentaires. Concrètement, chaque victoire face à un des boss de fins de niveau, les lieutenants de Kain, offrira une nouvelle capacité à Raziel. Il pourra alors, par exemple, nager alors que le moindre contact avec l'élément liquide lui occasionnait de terribles brûlures. Bien plus tard, il récupérera la Soul Reaver, une épée magique qu'il ne pourra toutefois utiliser que lorsque son niveau d'énergie sera maximal. Là encore, la puissance de la Soul Reaver augmentera au fur et à mesure de la progression dans le jeu. Comme le genre l'impose, vous serez confronté à des petites énigmes qui bloqueront votre progression ; et elles ne devraient pas se limiter à chercher un interrupteur pour ouvrir la porte suivante, si vous voyez ce que je veux dire...

DUEL SANS SOLEIL

Du point de vue technique et de l'animation, Soul Reaver devrait être à la hauteur de ses concurrents potentiels avec les désormais traditionnels effets de lumière en temps réel et même des éléments plus originaux, comme le morphing des décors en temps réel. La vidéo du CD vous donnera de toute façon un bref aperçu de la bête même si le rendu devrait encore être amélioré d'ici la version définitive. Il ne reste plus qu'à attendre cet été pour voir qui de Shadowman ou de Soul Reaver nous fera plonger du côté obscur des jeux vidéo.

Rodolphe

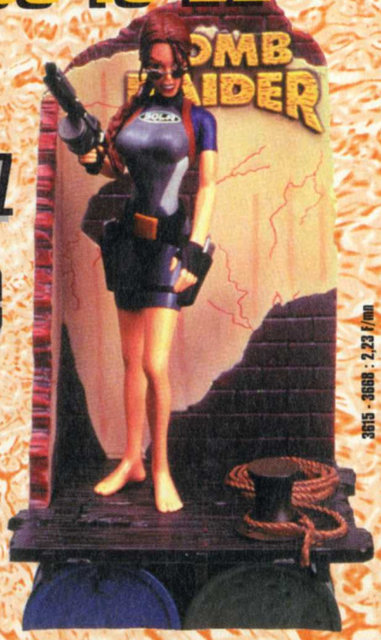
MIGHT & MAGIC VII - FOR BLOOD AND HONOR

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : 3DO / UBISOFT
GENRE : JEU DE RÔLES - DATE DE SORTIE : JUILLET 99

Might & Magic, ça faisait belle lurette que je n'y avais pas joué, depuis Clouds of Xeen, pour tout vous dire. Ce septième épisode prend place à la fin de Heroes of Might & Magic III et la victoire de la reine Catherine. Lord Markham, le seigneur d'Harmondale, organise une espèce de chasse au trésor sur Emerald Island, dont les vainqueurs deviendront les dirigeants du royaume (ça, c'est du scénario !). Vous commencez donc la partie avec vos quatre personnages à la recherche d'items aussi différents les uns des autres qu'une coquille Saint-Jacques ou un chapeau que vous devrez ramener au juge du concours. Bien sûr, votre aventure ne se limitera pas à la pêche aux coquillages et très vite, d'autres quêtes vous attendront. Le moteur du jeu ayant été retravaillé, il profitera donc de l'accélération 3D. La durée de vie sera sans doute au rendez-vous comme toujours, alors qu'au rayon des nouveautés, de nouvelles classes de personnages sont apparues comme les moines, les rangers ou les voleurs. Vous devriez également retrouver tout le bestiaire de Heroes of Might & Magic III et des tas de nouveaux sorts. Détail amusant et qui semble prometteur, vous pourrez même assister à des combats entre streums du type "Lattez-vous, je prends le vainqueur". Enfin, le jeu promet de ne pas être linéaire puisque selon les actions, bénéfiques ou maléfiques que vous ferez, le cours des événements sera changé. On vous en reparlera le mois prochain, dès que Jeff, notre expert en M & M (pas les Treets !) sera revenu de son périple chez les cow-boys à Los Angeles pour l'E3 (c'est son côté Village People).

Rodolphe

Jouez sur le
3615 TOMBRAIDER
ou sur le
08 36 68 19 22
et gagnez
la nouvelle
statuette de la
belle Lara Croft



3615 - 36SB : 2,23 F/mn

EIDOS INTERACTIVE

Hauteur : 28 cm. Prix conseillé : 249 francs
Figurines offertes par BANDAI

Concours organisé du 1er au 30 juin 1999

Tomb Raider ™, Lara Croft™ © 1998 Eidos - All rights reserved. Package design © 1998 Playmates Toys Inc.

Ciné Live
GAGNEZ 1 AN DE CINÉMA*
En jouant sur le
3615 CINELIVE

le baroque inspire LE CINEMA

Gagnez aussi les dernières nouveautés K7 vidéo et DVD, des places pour des avant-premières et des CD audio «Le baroque inspire le Cinéma».

(* recevez 52 places de cinéma, soit 1 place par semaine)

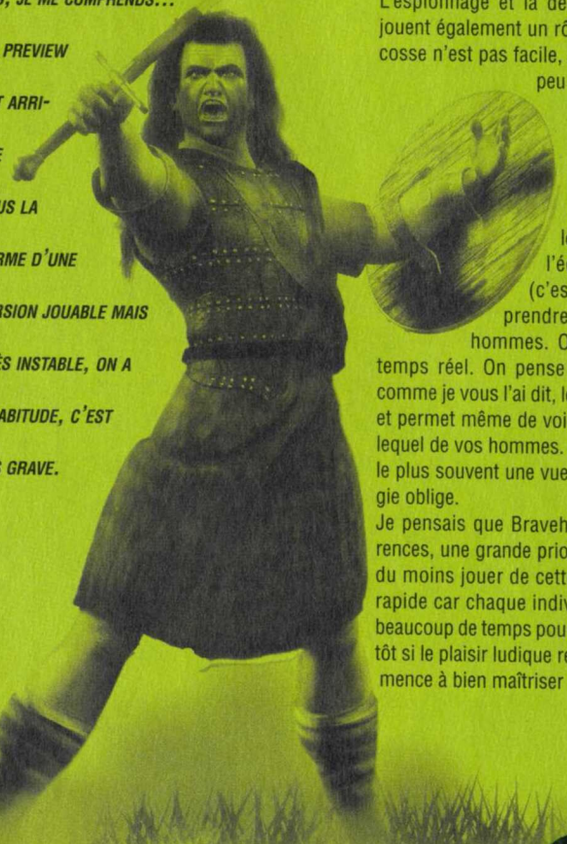
Concours organisé du 1er au 30 juin 1999

3615 : 2,23 F/min

BRAVEHEART

Éditeur / Distributeur : Red Lemon Studios / Eidos
Genre : Gestion / Stratégie en temps réel- Date de sortie : juin 99

Braveheart, on en a parlé le mois dernier à l'occasion du reportage que j'ai fait en Écosse au pays des kilts et des cornemuses, qu'elles aient un bouton de volume ou pas, je me comprends... La preview est arrivée sous la forme d'une version jouable mais très instable, on a l'habitude, c'est pas grave.



Voilà un jeu très riche parce qu'il comprend de la gestion, de la diplomatie et de la stratégie pour les combats. Cela étant, vous pouvez vous décharger complètement de la partie gestion. Lorsqu'on débute une partie, cet aspect n'est pas très important mais pouvoir laisser l'ordinateur s'occuper de la plèbe et du commerce est bien utile dès que l'on commence à gérer plusieurs territoires. Les détails de vos productions apparaissent comme des graphiques et on a l'impression de visualiser le P.I.B de l'Écosse dans son intégralité, secteur par secteur.

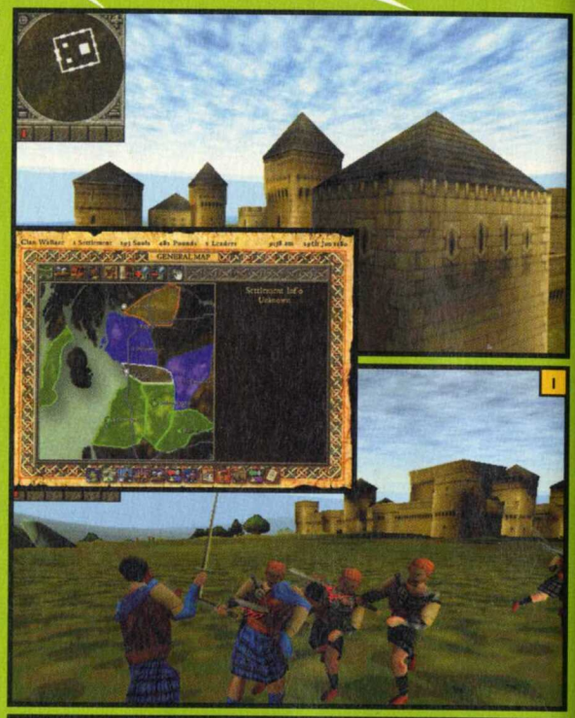
YOU'VE GOT A MEL

Les mécanismes du jeu apparaissent obscurs au premier abord et il faut un bon moment, notice sur les genoux, pour se familiariser avec. Comment faire pour obtenir des joailliers, qui possèdent du minerai que je pourrais troquer pour fabriquer des armes ? Côté diplomatie, même combat, si j'ose dire, les autres clans peuvent être alliés, amicaux, neutres, hostiles ou belliqueux. Faut-il risquer la vie d'un de ses meilleurs chefs de clan comme Mel Gibson pour qu'il aille proposer un pacte avec le clan voisin ? L'espionnage et la découverte de nouveaux territoires jouent également un rôle important. Bref devenir roi d'Écosse n'est pas facile, avoir des amis c'est bien utile, un peu d'astuce, d'espièglerie... J'arrête.

WALLACE KILT TE FAUT

Après avoir envoyé des armées à la bataille, arrivé sur place vous pouvez laisser l'ordinateur calculer l'issue du combat en fonction de l'équilibre des forces présentes ou (c'est quand même plus sympa) prendre les commandes et diriger vos hommes. On passe alors à la partie en 3D temps réel. On pense forcément un peu à Myth mais comme je vous l'ai dit, le moteur est beaucoup plus souple et permet même de voir à la place des yeux de n'importe lequel de vos hommes. À l'usage, on adopte quand même le plus souvent une vue distante de l'action, jeu de stratégie oblige.

Je pensais que Braveheart donnerait, malgré les apparences, une grande priorité à l'action ; ce n'est pas le cas, du moins jouer de cette manière vous mène à un échec rapide car chaque individu ou ressource compte. Il faut beaucoup de temps pour rentrer dans le jeu, on saura bientôt si le plaisir ludique reprendra le dessus quand on commence à bien maîtriser l'ensemble. ***Luis***



1 - Âmes sensibles rassurez-vous, ce n'est pas aussi gore que Myth.
2 - Ce soir on vous met, ce soir on vous met le feu...

TRICK STYLE Trick Style

Editeur / distributeur : Criterion Studios / Acclaim
Genre : action - Date de sortie : octobre 1999

A priori, le surf, c'est pas trop mon truc. Mes fessiers ont d'ailleurs gardé un souvenir cuisant de mes piètres tentatives de snowboard (à l'inverse de ceux de Jeff qui gardent un bon souvenir d'une rencontre furtive avec un douanier). Je dois déjà sans doute être trop vieux, c'est plutôt destiné à vous, les p'tits jeunes. Heureusement, Trick Style va bientôt débarquer pour me remettre sur un pied d'égalité avec la "génération glisse".

Alors qu'ils sont pléthore dans l'univers console (Cool Boarders, 1080° et plein d'autres...), les jeux de sport de glisse sont jusqu'à présent restés très timides sur nos bécanes (X Game Pro-Boarders et c'est à peu près tout). De même, toutes les tentatives de jeu à la Wipe Out se sont soldées au mieux par des demi-échecs. Trick Style se présente comme un condensé de ces deux genres puisqu'il met en scène des courses de surfs futuristes en décor urbain. Vous évoluerez donc au cœur de Future London, Neo-Manhattan et Ariel Tokyo sur une planche à réacteur.

Je vous passe les détails sur le pseudo-scénario qui va servir de prétexte aux courses, ce n'est pas là que réside l'intérêt du jeu. Il est plus intéressant de savoir que vous aurez le choix entre neuf personnages, chacun étant doté de caractéristiques reflétant sa personnalité. Cela va du surfeur australien au sourire Colgate jusqu'au Colonel Uri au caractère plutôt agressif. Votre choix de planches se fera d'ailleurs en fonction du surfeur puisque vous pourrez opter pour un modèle "Turbo" destiné à atteindre des vitesses élevées, la "Stunt" d'une maniabilité excellente ou encore "l'Impact" pour une approche plus guerrière de la course. Comme ne le disait pas Coubertin, l'essentiel de toutes façons est de gagner. Pour y arriver, les circuits offriront une multitude de chemins, accessibles parfois uniquement au prix de périlleuses cascades. C'est l'une des originalités de Trick Style puisque vous pourrez tenter toutes sortes d'acrobaties plus délirantes les unes que les autres avec un éventail de quarante figures à votre disposition, chaque personnage ayant ses cascades personnelles.

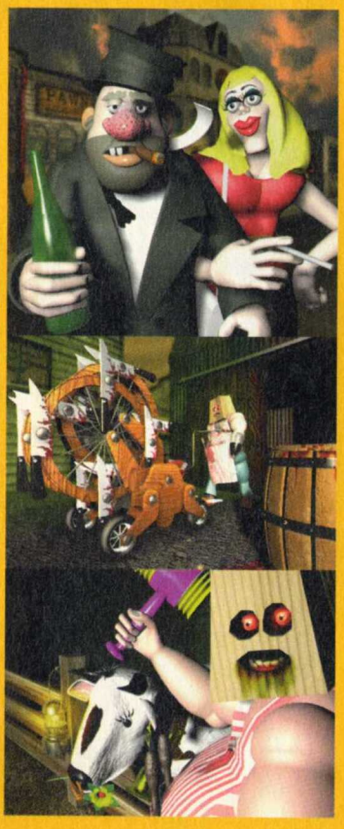
Le moteur 3D semblant d'ores et déjà à la hauteur des ambitions du jeu avec des effets de lumière splendides et une vitesse d'affichage tout à fait satisfaisante, il ne nous reste plus qu'à attendre le tracé des circuits et les sensations offertes par le jeu pour émettre un jugement. Si ces deux éléments sont au rendez-vous, nul doute que le PC va encore damer les consoles sur leur propre terrain... **Rodolphe**

STREET WARS

Éditeur / distributeur : Infogrames
Genre : gestion - Date de sortie : juin 99

PC Soluces
Démo exclusive sur CD

Un jeu comme Street Wars, ça plaît ou ça plaît pas. Certains d'entre vous sont allergiques aux jeux de gestion. Pourtant, ils auraient tort de tourner trop vite ces pages. La gestion, ça peut aussi être drôle.



Street Wars, c'est Constructor 2. Parfois, on se demande pourquoi les éditeurs persistent à sortir des suites à des jeux seulement moyens. Bon, il faut reconnaître qu'ils ont pris de bonnes résolutions, ils ont déjà changé le titre. Oui, m'enfin, ils continuent à nous parler de Conshtructor 2. Donc il s'appelle "Street Wars" mais c'est bien Constructor 2 quand même. Je vais vous rafraîchir un peu la mémoire. À l'époque Jeff m'avait expliqué le but du jeu. OK, Jeff, mais comment fait-on pour y arriver ? Alors, ce bavard de Jeff m'a tout expliqué dans le détail. Plusieurs fois. Et je n'ai toujours rien compris. C'est donc avec une certaine appréhension que j'ai pris en main le dossier Street Wars, avec le Wip, où j'ai eu droit à une rencontre avec le chef de projet. Le flip que je me faisais avant d'y aller ! Et s'il me demandait de répéter pour voir si j'avais bien compris son jeu ? Ça, c'était ma hantise... Autre flip, j'imaginais que les auteurs avaient voulu aller plus loin dans le réalisme et volontairement compliqué les choses. Je flippais aussi de pas trouver le lieu du rendez-vous mais c'était une autre histoire...
Finalement, au bout de dix minutes, j'étais rassuré. J'avais compris globalement le principe du jeu et ses mécanismes. De plus, j'ai même réussi à répondre à la question inévitable : "keskilavécomedéfolepremié ?" pendant que les journalistes des autres canards s'endormaient paisiblement dans des fauteuils assez moelleux... C'était le matin.

MOI, J'ÉTAIS D'ATTAQUE...

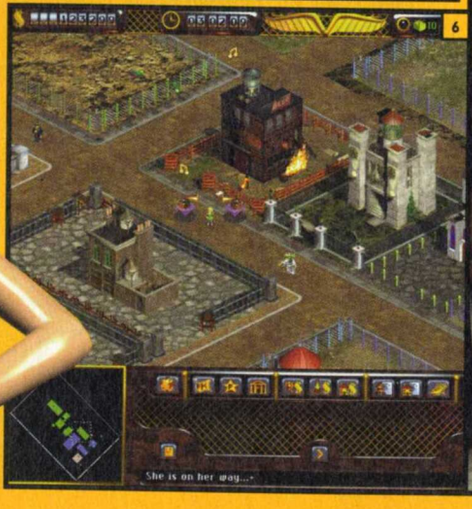
Avais-je vu "Les Affranchis" la veille ? Je ne sais plus. Toujours est-il que dès qu'on a commencé à me parler mafia, parrain et hommes de main, ça m'a intéressé. Dans Street Wars, vous recevez vos ordres d'un caïd. Le genre de type auquel on répond toujours : "oui, tout de suite, j'y vais, c'est comme si c'était fait, Chef." Il vous donne des objectifs de mission et vous devez les exécuter. Les premières parties constituent une sorte de tutorial qui vous explique tous les mécanismes du jeu qui sont tout de même assez nombreux et donc pourraient en rebuter plus d'un. Mais a-t-on jamais vu un jeu intéressant dont les mécanismes seraient d'une simplicité enfantine ? Cette mise en route prend un certain temps. Vous devrez connaître pas mal de choses. Tout d'abord, il faut acheter un terrain, puis construire une cimenterie pour avoir des matières premières et ensuite se consacrer à l'édification d'habitations. Quelqu'un vient occuper une maison et aura des enfants. Vous pourrez orienter un enfant vers la carrière de votre choix : sera-t-il un simple habitant, percepteur, ouvrier ? En fonction de vos besoins, vous choisirez pour lui un certain corps de métier. Le percepteur récoltera les impôts, l'ouvrier construira des bâtiments ou travaillera à la fabrication de "plug-ins" (améliorations). C'est très important car c'est ce qui fait prendre de la valeur aux maisons et permet ainsi d'en construire de plus belles. Par la suite, vos habitants seront un tantinet plus "seizième" (je tiens à dire que je n'ai rien contre les gens du seizième ; j'y ai une très bonne copine et j'ai moi-même habité dans un appartement qui devait être le plus pourri de l'arrondissement...). Il suffit de planter quelques arbres, d'installer un portail, un lave-vaisselle, une chaudière... Et d'engranger l'oseille.

1 - Ça, c'est vicieux : mettre des insectes dans les pastilles et les bâtiments ennemis.
2 - Vous disposez d'un panel complet de graphiques pour voir ce qui ne va pas.
3 - Chien volant non identifié...
4 - Chacune de vos "armes" peut exécuter trois attaques différentes.

LES RIVAUX DE PAINFUL GULCH

Tout ceci, c'est bien beau mais c'était compter sans personne pour venir vous ennuyer. Vous n'êtes pas seul en ville. Des concurrents voudraient bien aussi asseoir une domination totale dans la région. Et pour cela, vous disposez d'armes et vos adversaires aussi. Attention, c'est là que ça devient drôle ! Ça ne se passe pas comme dans un Quake ou un Half-Life. On ne sort pas les gros guns ni les bazookas. On expédie des spécialistes, après les avoir formés. Envoyer, par exemple, une... prostituée dans les rangs ennemis pour freiner l'ardeur des ouvriers ou saboter ses structures avec des cafards ou des squatters... on peut aussi purement et simplement déposer une bombe ! Toutes ces attaques ont bien sûr des conséquences différentes. L'ennemi peut y être préparé et posséder une police efficace. Une prison est même prévue (le nombre de bâtiments de ce jeu est assez impressionnant). Toutes les actions sont illustrées par de petites animations dans une fenêtre en bas à droite de l'écran. Non seulement c'est bien fait mais c'est toujours à mourir de rire. Parfois, c'est même un peu dégueulasse : le retour de l'humour scato... C'est crade, mais c'est drôle. La version que nous possédons est déjà très jouable. La définitive nous donnera une idée de la difficulté réelle du jeu. Le premier était difficile, même sans ennemi. Espérons que celui-ci sera moins décourageant que son ancêtre. Et pour le moment, ça s'annonce plutôt bien...

Léo de Urlevan



LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Cher PC Soluces, je vous aime à la folie pour un magazine de jeux vidéo même s'il y a un de choix de folie à ma librairie c'est vous que j'achète parce que vos tests sont souvent justes et vous hésitez pas à casser les jeux quand ils sont mauvais de la folie ce mois-ci par exemple Roland Garros parce qu'ils profitent qu'il y a un événement pour faire de l'argent et Sport Cars GT aussi qui est déjà en magasin parce que l'éditeur il devenait fou que vous en disiez du mal et la maquette c'est vraiment la folie avec des icônes qui nous expliquent bien la technique d'un coup d'œil et les photos c'est la folie ça doit être dur à faire aussi bien et ce que j'adore c'est que vous mettez des pages quand les jeux sont de la folie super comme Heroes of Might and Magic 3 ou Requiem ou Hidden and Dangerous continuez comme ça c'est la folie PC Soluces sinon comment on fait pour être testeur dans votre magazine qui est de la folie trop bien ? Un fan

Cher fan, pour ce qui est des notes, nous procédons de façon scientifique. Quand un jeu passe tous les tests, y compris celui qui consiste à nous faire rester après 15 h, le plus dur, il a plus de 90 %. Quand il nous fait lever avant midi, ce qui est moins rare, il a 80 % et plus. Quand on saute juste le repas de midi, il aura plus de 70 %. Si on mange moins de Bounty devant nos écrans, sans plus, il aura plus de 60 %. Si on fait une journée complète normale de 14 h 30 à 15 h, c'est que le jeu n'en vaut pas la chandelle, on préférerait rester au lit à mater des DVD et on lui met moins de 60 %. ***Yann***

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 30 JUIN (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER 3, HEXEN II... MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

JEU DE COURSES : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE REDLINE RACER, DETHKARZ, NEED FOR SPEED 3...

DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : HAKF-LIFE, ALIENS VS PREDATOR, QUAKE III...

JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉS PAR MYST OU SAFE CRAKER.

JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF OU RODOLPHE). EX. : FALLOUT 2, LANDS OF LORE III...

SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, OFFICIAL FORMULA ONE RACING, SUPER BIKE CHAMPHIONSHIP, FALCON 4.0).

SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 99, NBA '99, NHL '99 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

STRATÉGIE/WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, INCUBATION, CIVILIZATION II : CALL OF POWER).

STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, TOTAL ANNIHILATION, WARZONE 2100...).

GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 3, SIM CITY 2000, STREET WARS, DUNGEON KEEPER...).

DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.

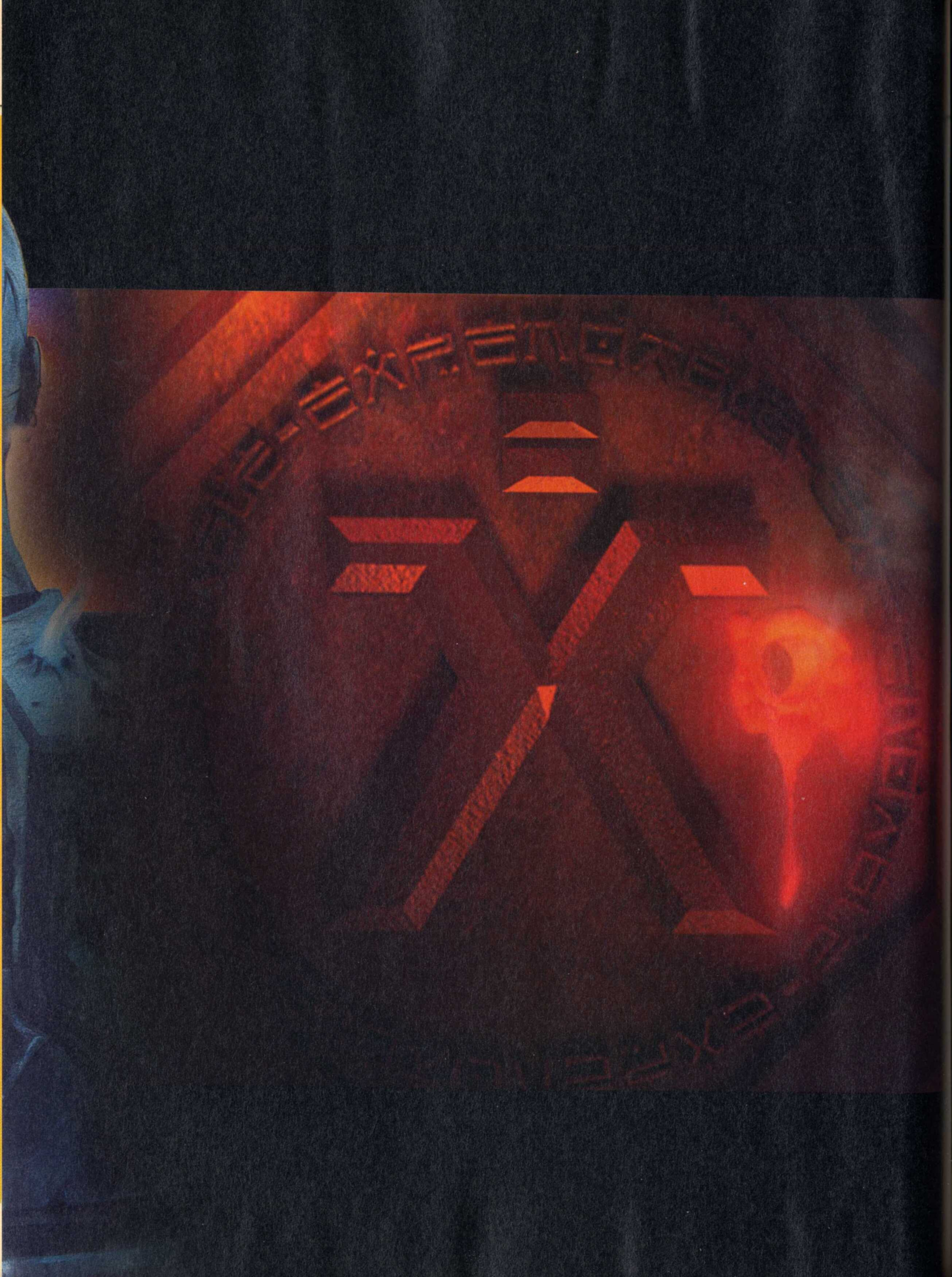
INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE DEUX CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2, VOODOO3 ET VOODOO RUSH), ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX).

SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS : EXPENDABLE

Tiens, c'est le retour du bon vieux temps ce mois-ci, puisque le jeu que nous avons préféré est une adaptation au goût du jour d'Ikari Warriors, un super vieux hit de l'époque de l'Amstrad CPC. C'est bourrin, c'est de l'arcade, il faut deux neurones pour le finir (un pour le clavier, un pour la souris), mais c'est super efficace. Ça nous prépare au retour de Quake, tout ça ! Expendable (et pas Expandable ni Expendeble ni Axpendable ni Axpandable ni rien d'autre, juste Expendable). Expendable, donc, comme "sacrifiable" en anglais (expendable : adj., sacrifiable, ex "We are expendable assets" in Predator), vous mettra les nerfs en pelote, la souris en sueur et le clavier en vrac. Mais quel pied ! Quel spectacle ! Quel défoulement ! Et que ça saute ! Et que ça pète ! Et que ça crame ! Et que ça gicle ! Et que ça te fout les Familles en Transe en rage, ce dont on se doutait avec ces développeurs. Bref, Expendable, c'est plutôt pas mal en fin de compte...



Vidéo sur le CD-Rom

ACTION / ARCADE

MINIMUM: PENTIUM 200

CONSEILLÉ: PENTIUM II 266

2 JOUEURS

direct3D

EXPENDABLE

Incredibeul !

Une fois, à la télé, j'ai vu un truc : comme quoi à la télé il y a des trucs bien et comme quoi des fois j'ai le temps de regarder la télé. C'était un reportage sur certaines entreprises japonaises où il était prévu de faire des pauses pour taper sur une effigie du patron de la boîte. Un punching-ball avec la tête du boss. Quel rapport avec Expendable, me direz-vous ? Hé bien ! Expendable procure un peu le même plaisir. Il suffit de vous imaginer que les ennemis sont des cheminots de la SNCF, votre garagiste ou je ne sais pas, un responsable du genre petit chef qui vous prend la tête. D'une part, vous progressez rudement mieux dans le jeu et, d'autre part, c'est vraiment défoulant. Qui a dit que les jeux rendent cinglé ? Expendable, ça devrait être remboursé par la Sécurité sociale, c'est bien moins cher et moins grave que de foutre son poing dans la gueule de quelqu'un. Vous rentrez du taf, contrarié, humilié, frustré, une petite partie d'Expendable et hop, vous êtes nettoyé de toutes ces pensées négatives.

Remarquez qu'au départ si vous vous identifiez au personnage, ce n'est pas très glorieux. Expendable veut dire "dispensable", sacrifiable. C'est la chair à canon qu'on envoie sur les champs de bataille, le pauvre soldat qui n'est qu'un numéro. La vidéo d'introduction est très marrante, on y voit la fabrication d'un de ces soldats qu'on envoie se faire charcuter. À partir d'une masse organique informe, des machines fabriquent des Marines identiques qui se font larguer ensuite au-dessus des lignes de front, et celui qu'on voit dans la vidéo n'a pas l'air de tout comprendre ce qui lui arrive, mais il n'a pas le choix.

VOILÀ UN JEU QUI NE S'ENCOMBRE PAS D'HISTOIRES FALLACIEUSES ET CAPILOTRACTÉES, VOUS ÊTES UN SOLDAT QUI DOIT BUTER DES EXTRATERRESTRES. ON DIRAIT QUE ÇA SE PASSE DANS LE FUTUR ET SUR D'AUTRES PLANÈTES, AU FOND ON S'EN FOUT, ÇA BOUGE BIEN ET C'EST DE LA BALLE !

Ce jeu d'arcade, dont on vous a donné la démo et dont François vous a parlé le mois dernier, est une création de Rage Software. Ces développeurs se sont illustrés l'année dernière avec un titre qui a fait un carton, j'ai nommé Incoming. Expendable a de nombreux points communs avec Incoming en termes de réalisation. L'action est trépidante dans les deux cas, le moteur 3D est original et superefficace, ça ne rame pas, l'animation peut ralentir sur une petite config mais la fluidité reste de mise. C'est d'ailleurs très étrange, on joue simplement moins vite. Les effets lumineux, en particulier les explosions, reflètent bien une griffe, que Rage Software a rapidement imposée en peu de titres. Ne cherchez pas, je pense qu'il n'y a rien de comparable, aucun jeu sur PC, je précise, ne vous en met autant plein la gueule au niveau visuel.

AVERTISSEMENT CONTRE L'ÉPILEPSIE

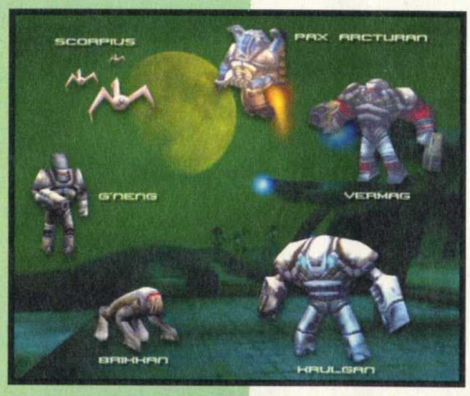
Je sens qu'avec ce jeu on va certainement assister à un grand retour de l'épilepsie. Le mieux serait peut-être de jouer à deux sur la même machine afin qu'un joueur reste suffisamment conscient pour empêcher l'autre de se mordre la langue pendant ses convulsions. Prévoyez un seau ou une serpillière pour la bave, on en sécrète beaucoup pendant quelques minutes lorsqu'on voit les effets spéciaux pyrotechniques pour la première fois. Parce que, dans ce jeu, tout explose dans des gerbes lumineuses, des auréoles colorées. La moindre petite caisse qui peut contenir des munitions part en mille morceaux en faisant tout péter sur un rayon de cinq mètres. Les morceaux de décor ou de vaisseaux ennemis volent dans les airs en laissant des traînées, et chaque nouveau passage un peu peu-

JOUONS UN PEU

Notre petit Marine a oublié quelles sont les armes qui assurent bien pour tuer les extraterrestres. Pourrais-tu l'aider à trouver les bonnes armes qui vont avec les monstres en les reliant par des traits ?

plé est synonyme de festival pyrotechnique. Les armes dont vous disposez balourdent des trucs insensés : boules d'énergie à large balayage, mitraillettes, missiles, tout y est.

Comme le dit le dossier de presse, Expendable est "à contre-courant des jeux de stratégie", c'est le moins qu'on puisse dire. C'est vraiment bourrinland ! Les ennemis n'ont aucune intelligence, tout est réglé de manière traditionnelle dans le genre arcade, les méchants vous attendent ou apparaissent à des endroits ou des moments précis et tâchent de vous tirer dessus. Vous êtes plus souvent débordé par le nombre que par les techniques d'encerclement ou autres. On se pointe quelque part, on avance et paf, on se prend une bande de cinq types qui sortent d'un trou ou qui tombent de l'étage au-dessus. L'environnement est extrêmement piégé. Il y a des rayons laser, des flammes, des mitrailleuses automatiques, des vaisseaux ou des pans de mur entiers qui vous tombent sur le coin de la tronche. Il faut faire gaffe où l'on met ses pieds, avancer de manière efficace mais pas suicidaire. Pourquoi ne pas prendre son temps ? Ben, le problème, c'est que vous avez un temps limité pour parcourir chaque niveau. Entre les secrets à trouver et la résistance qu'on peut rencontrer sur certains passages, il n'est pas rare, au début, de se faire piéger par le temps. Dans ces cas-là, on perd son personnage et on dispose de soixante secondes supplémentaires pour s'acharner à terminer quand même. C'est le genre de situation qui arrive en général pendant qu'on est en train de se prendre la tête à trouver le point faible d'un Boss de fin de niveau.



DES BOSS QUI FERAIENT PEUR À HUGO

Les Boss sont des monuments de mise en scène. Il y a, tout au long du jeu, des scènes cinématiques qui utilisent le moteur du jeu. On y voit le vaisseau-mère extraterrestre intervenir, faire fondre la route devant vos pieds ou vous balancer un Boss, justement. Je n'avais rien vu d'aussi impressionnant depuis des trucs comme Thunder Fire ou R-Type. Au départ on affronte des petits trucs, un peu galère mais rien d'insurmontable. Rapidement, c'est la surenchère, à partir du sixième niveau on fait face à des engins qui sont censés faire une vingtaine d'écrans de large sur dix de longueur ! C'est hallucinant. Comme je vous le disais, la seule partie de réflexion réside dans ces moments où vous devez trouver quel endroit frapper pour anéantir quelque chose qui n'est pas sensible à la force de frappe, aussi importante soit-elle. À ce propos, il est fondamental de ne pas mourir à certains endroits. On perd ses armes et ses bonus en mourant, avoir un lieu galère à passer ensuite se révèle impossible avec des armes de base et, bien entendu, où ne peut sauvegarder qu'entre deux niveaux. Du coup, on a des moments où l'on est bien obligé de baisser les bras et de tout reprendre à zéro. On dispose de cinq crédits en début de partie, il faut les économiser au maximum. Ce n'est pas la peine de rêver, en perdant trois Marines par niveau, c'est rapidement l'échec, mais c'est la règle du jeu. Avoir le sentiment de connaître quasiment par cœur certains épisodes parce qu'on les a joués six fois fait partie du jeu. La difficulté est bien réglée et l'on n'est jamais démotivé, il y a forcément un truc qu'on a oublié, comme, par exemple, faire sauter une carcasse de vaisseau pour y trouver un bonus d'invulnérabilité temporaire.

PLEIN LA GUEULE

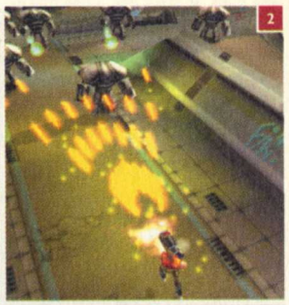
L'ambiance est géniale, on se croirait un peu dans Blade Runner au début du jeu. Tout se déroule dans une ville futuriste avec des néons publicitaires partout. On évolue sur les toits des immeubles et tout à l'air un peu dévasté, ruiné ou abîmé. Les décors sont variés, on passe vite de l'extérieur à des intérieurs plus classiques, des souterrains. On finit par découvrir une jungle sur laquelle squatte un brouillard d'humidité du plus bel effet. On croit avoir tout vu, en terme de spectacle visuel, dès les premiers niveaux. Hé non !, plus on avance plus on a des armes et des ennemis puissants. Une variété d'ennemis m'a particulièrement traumatisé, ce sont des sortes de chiens assez flippants parce qu'ils ont une bonne vitesse de déplacement par rapport aux autres et, une fois blessés, ils laissent du sang vert-acide qui vous fait fondre. Pour quitter cet endroit, il vous faudra attendre. Au bout d'un certain nombre de niveaux, vous rencontrez ces espèces de chiens en version plus grosse et plus rapide. Ils sont féroces. Dans le genre énervant il y a aussi les Scorpius, des sortes d'araignées à trois pattes. En grand nombre, elles sont galère à allumer. En fait chacun des ennemis a sa spécificité. Ils ne sont pas tous sensibles aux mêmes armes, il y a les lanceurs de flammes qui sont insensibles au feu, par exemple. Le nombre de types présents et l'endroit où vous êtes conditionne le type d'arme à utiliser. En cas de débordement, il vaut mieux sortir la sulfateuse et ouvrir les vannes en tournant sur place dans tous les sens. En cas d'affrontement en terrain serré, il vaut mieux envoyer une flopée de missiles et ensuite prendre une arme à large spectre. Les bonus qui doublent vos tirs sont très importants et il y a aussi d'autres gadgets bien sympas comme la visée laser. Il faut parfois être très précis si l'on veut économiser des munitions un peu rares ou épargner des otages qui vous rapportent des points lorsque vous les libérez.

IL ME MANQUE UNE RIME EN EUL

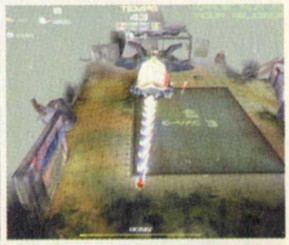
L'ensemble du jeu se déroule en vue du dessus. On peut diriger le personnage de plusieurs manières en paramétrant la souris ou le joystick. Je pense que le meilleur compromis c'est d'utiliser le clavier et la souris. En bougeant la souris, le personnage tourne sur lui-même et, au clavier, vous le faites aller en avant ou straffer sur le côté. C'est exactement comme dans un Doom-like. Straffer est un mouvement aussi primordial que dans un Half-Life par exemple. Il faut beaucoup balayer en tirant mais, heureusement, en dehors de certaines armes, le jeu est très généreux en terme de munitions : il faut vraiment y aller pour se retrouver à court. Une chose est sûre, il est extrêmement difficile, voire impossible, de s'en sortir avec l'arme de base, elle balourde de petites boules d'énergie qui servent plus à éclairer devant soi qu'à éliminer de l'alien efficacement. Il n'y a pas besoin de trente touches pour jouer et le gameplay est irréprochable. Rage Software sait programmer, non seulement le moteur est bon mais la maniabilité est au poil. Il faut paramétrer la sensibilité de la souris, elle fait faire trois tours à votre Marine sur un simple effleurement si vous laissez les réglages par défaut. Petite parenthèse, en parlant de slip, le héros enlève le sien de la raie des fesses avec un geste très réaliste, à défaut d'être élégant, si vous le laissez trop longtemps sans rien faire. Je n'avais pas vu ça depuis Bud Tucker où le personnage remettait régulièrement son service trois pièces en place. Le seul problème c'est que, plutôt que de lasser le joueur avec une vue isométrique constante, Expendable change de vue de temps en temps. La caméra change d'angle, d'altitude et peut même se rapprocher ou s'éloigner. Elle garde sa position pendant très longtemps et change à certains endroits. Conséquence : il arrive qu'on soit un peu troublé, et pour peu qu'on ait le malheur de revenir sur ses pas, on est encore plus désorienté pendant quelques instants. L'autre petit défaut du jeu tient dans les explosions. Non je ne suis pas contradictoire, je vous ai décrit en long et en large la beauté et la richesse des explosions et, justement, le problème c'est que parfois l'écran est presque blanc tellement il est saturé à bloc d'effets spéciaux. C'est tellement too much qu'on ne voit parfois plus sur quoi on tire, ou on continue à tirer alors que la cible s'est légèrement déplacée sur le côté. On finit heureusement par s'habituer à cette débauche visuelle, mais au départ c'est un peu surprenant.

Votre traque des extraterrestres ne prendra fin que lorsque vous les anéantirez jusque sur leur planète, après avoir parcouru celles qu'ils ont décimées. En fonction de la difficulté vous en baverez plus ou moins, mais, quoi qu'il arrive, vous en aurez pour votre argent en termes de durée de vie. L'action reste un peu répétitive comme c'est généralement le cas dans ce type de jeu, mais la sauce prend bien et on prend beaucoup de plaisir parce que l'on n'est justement pas obligé de s'investir pendant des heures ou de trop réfléchir.

Luis



1 - Je n'aurais pas arrêté depuis dix ans, je jurerai que je suis sous acide, ou alors c'est une remontée...
2 - Une arme bien adaptée à la situation.
3 - Dans un couloir comme ça, vous pouvez pas le louper.
4 - Frouuuchh !
5 - un psylo nucléaire !



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RAGE SOFTWARE / UBI SOFT

85%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : C'est quasiment un sans faute et un type de jeux devenu extrêmement rare. L'arcade n'est pas morte et avec des productions de ce genre elle n'est pas près de l'être.

Yann : Un jeu stupéfiant par ses effets spéciaux. Défoulement et montées d'adrénaline garanties. On devrait avoir honte d'aimer des trucs aussi bourrins, mais c'est bon la honte.

\+ UNE TECHNOLOGIE PARFAITEMENT MAÎTRISÉE, C'EST TRÈS BEAU ET TRÈS JOUABLE MÊME SI L'ACTION EST PARFOIS GÊNÉE PAR LES EXPLOSIONS. LE PLAISIR DE JEU EST IMMÉDIAT ET DURE LONGTEMPS.

\- FAUT AIMER ÇA, SI VOUS ÊTES EXCLUSIVEMENT BRANCHÉ RIVEN OU LIGHTHOUSE PASSEZ VOTRE CHEMIN, MAIS CE N'EST PAS UN DÉFAUT DU JEU EN SOI.

©1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Requiem : Avenging Angel, Cyclone Studios, 3DO et leur logo respectif sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux USA et/ou dans les autres pays. Toutes les autres marques et noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Cyclone Studios est une division de The 3DO Company.

Déconseillé aux enfants de choeur.

REQUIEM
AVENGING ANGEL™

WINDOWS CD-ROM PC

www.ubisoft.fr/requiem

ULTIMA ON A TOUT A GAGNER

3DO™

CYCLONE STUDIOS

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

©1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Requiem : Avenging Angel, Cyclone Studios, 3 DO et leur logo respectif sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux USA et/ou dans les autres pays. Toutes les autres marques et noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Cyclone Studios est une division de The 3DO Company.

QUI ET QUI ERAT ET QUI VENTURUS EST OMNIPOTENS SUM ALPHA ET OMEGA PRINCIPIUM ET FINIS D

PC SOLUCES
Démo exclusive sur le CD

DOOM-LIKE | MINIMUM: PENTIUM 133 | CONSEILLÉ: PENTIUM 200 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | direct3D

REQUIEM

REQUIEM EST L'UN DES DOOM-LIKE QUE L'ON ATTENDAIT ICI AVEC LA PLUS GRANDE IMPATIENCE. IL FAIT PARTIE DE CES TITRES PROMETTEURS QUI NOUS FONT SALIVER DÈS LA PREMIÈRE IMAGE. BIEN SÛR, PRÉVOIR CE QUE SERA UN JEU EN SE BASANT SUR UNE PREVIEW EST TOUJOURS HASARDEUX, MAIS IL FAUT BIEN AVOUER QUE REQUIEM SEMBLAIT PROMIS À UN BEL AVENIR.

Requiem pour un con ?

THE AVENGING ANGEL

On a l'habitude des personnages gentils face à de gros méchants, mais là, c'est l'extrême : Malachi est un ange qui combat le Malin sur Création, pendant imaginaire de notre bonne vieille Terre. Il va devoir incarner la résistance pour lutter contre la police militaire rendue folle par des démons. La route sera longue, les dangers nombreux, et le sang va couler à flots.

La concurrence est rude dans le monde impitoyable des Doom-like, et les développeurs doivent se creuser la tête pour que leur création attire notre attention. On a eu droit à tout ou presque : la guerre des étoiles pour Jedi Knight, les E.T. et les bitos avec Half-Life, les mangas dans Shogo, McTiernan et Cameron avec Aliens vs Predator... Requiem, lui, a choisi de piocher parmi les meilleurs éléments des différents Doom-like et propose un univers assez original où l'on rencontre des militaires, des démons, des monstres, des robots, et de la magie. Mais, là où Quake ressemblait à une auberge espagnole à la carte peu digeste, Requiem parvient à mettre en place un monde assez cohérent. Il est "normal" de rencontrer aussi bien des robots armés jusqu'aux roues dentées que des bêtes à deux pattes et grosses mâchoires que l'on croirait échappées d'Oddworld. D'ailleurs, le surnaturel est omniprésent durant tout le jeu, par l'intermédiaire des pouvoirs magiques et des téléportations dans l'au-delà.

LE GOUPILLON...

En effet, comme dans Jedi Knight, notre personnage est doté de pouvoirs magiques tous plus puissants et plus utiles les uns que les autres. Les sorts sont obtenus au fur et à mesure de la progression dans les missions de Requiem, ce qui permet de renouveler les stratégies et d'entretenir notre curiosité. Et on peut dire que l'on est gâtés, les scénaristes n'ont pas lésiné sur la quantité ! Il existe trois catégories de sorts : les sorts d'attaque, de défense, de mouvements, et les sorts d'interaction. Je sais ça fait quatre, mais on ne se sert que très peu des sorts de défense.

Côté attaque, donc, il existe huit sorts. Exorcist, qui envoie de petites boules d'énergie, Pentecost, qui envoie de grosses boules d'énergie, Brimstone, qui envoie une énorme boule d'énergie (après c'est plus varié, rassurez-vous), Bloodboil, qui fait bouillir le sang de la victime avant de la faire exploser, Lightning, un éclair électrique, Locust, une nuée de sauterelles qui tue l'ennemi (et permet donc de se cacher), To Salt qui transforme la cible en statue de sel (très bel effet) et enfin Apocalypse, qui tue tout ce qui se trouve dans son aire d'action, y compris le héros (autant dire que l'on ne s'en sert pas...).

Pour ce qui est de la défense, on trouve Heal pour se soigner (pratique), Deflect pour détourner les tirs ennemis (peu efficace), Holy Light pour éclairer dans le noir, Banish pour paralyser les Démons (on ne s'en sert réellement qu'une fois), et Shockwave pour déséquilibrer les ennemis (plus amusant qu'efficace).

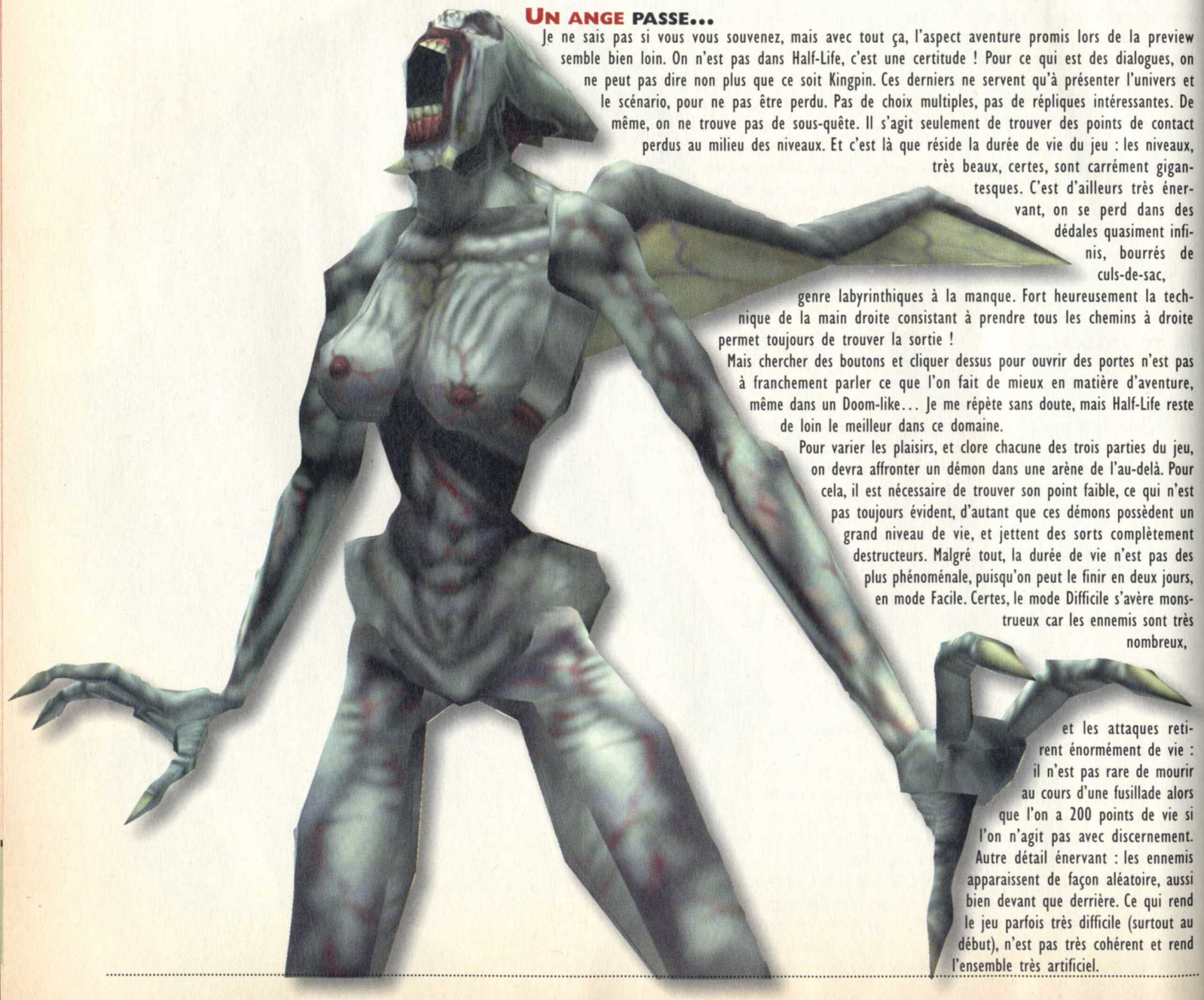
Pour le mouvement, à part Haste pour se déplacer plus vite et Fly pour sauter plus haut, on trouve Warp Time qui ralentit le temps et est capable d'éviter les tirs ennemis très facilement. On a alors l'impression de voir du John Woo, avec les corps désarticulés projetés au ralenti, les douilles que l'on voit tomber... Beau, amusant et très efficace (voire trop !).

Terminons avec les sorts d'interaction, au nombre de quatre : Heal Other qui permet de soigner un personnage (aucun intérêt pour le jeu), Resurrect est capable de faire revenir quelqu'un à la vie (ne sert qu'une fois). Les plus intéressants sont Possess pour prendre possession du corps d'un ennemi (bien que cela soit plutôt mal fait), et surtout Insist, qui retourne un ennemi contre les siens.

Vous l'aurez compris, avec des sorts comme Insist, Locust, Warp Time ou Heal, la difficulté principale des Doom-like est contournée : les ennemis ne voient pas le jour, on les massacre à tout va, point. Vous n'avez pas tort, mais les ennemis sont vraiment très nombreux et l'énergie magique disponible met un peu temps à se recharger, donc attention ! Et ne pas négliger les méthodes plus "classiques"...

... Et l'épée

En effet, Requiem propose aussi des éléments connus des Doom-like. Le premier est tout naturellement l'arsenal. On a beau être un ange, on n'en manie pas moins les armes conventionnelles, toujours très efficaces. On trouve ainsi Nakael, un pistolet automatique, Azazel, une mitrailleuse, Trinity, un fusil à pompe à trois canons, excusez du peu, un lance-grenades tiré du Quake, un lance-missiles, un fusil à lunette sniper (sans aucun intérêt dans le jeu), et le Revelation, l'arme la plus puissante de Requiem mais sans grande utilité non plus car très lente. Ici, ce n'est pas Half-Life, on ne recharge pas. Ainsi, on peut tirer les quatre cents cartouches de mitrailleuse d'un trait, donc balayer des zones très larges sans laisser aucune chance à l'ennemi. C'est ce qui fait d'ailleurs de Requiem l'un des Doom-like les plus bourrins auxquels je me sois adonné. à la vue de ce qui précède, vous devez vous demander, inquiet, comment on peut efficacement naviguer entre toutes ces armes et sorts ? C'est simple : on ne peut pas. Il y a bien une touche pour accéder à un menu et sélectionner tout ce que l'on veut, mais cela ne met pas le jeu en pause. Autant dire qu'au cœur de l'action, c'est chaud ! Il est possible, bien sûr, d'assigner une touche à chaque arme ou sort, et une touche destinée à faire cycler ces éléments, mais ce n'est pas l'idéal. C'est le défaut d'une interface trop riche au sein d'un jeu qui ne l'est pas tellement.



Un ange passe...

Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais avec tout ça, l'aspect aventure promis lors de la preview semble bien loin. On n'est pas dans Half-Life, c'est une certitude ! Pour ce qui est des dialogues, on ne peut pas dire non plus que ce soit Kingpin. Ces derniers ne servent qu'à présenter l'univers et le scénario, pour ne pas être perdu. Pas de choix multiples, pas de répliques intéressantes. De même, on ne trouve pas de sous-quête. Il s'agit seulement de trouver des points de contact perdus au milieu des niveaux. Et c'est là que réside la durée de vie du jeu : les niveaux, très beaux, certes, sont carrément gigantesques. C'est d'ailleurs très énervant, on se perd dans des dédales quasiment infinis, bourrés de culs-de-sac, genre labyrinthiques à la manque. Fort heureusement la technique de la main droite consistant à prendre tous les chemins à droite permet toujours de trouver la sortie !

Mais chercher des boutons et cliquer dessus pour ouvrir des portes n'est pas à franchement parler ce que l'on fait de mieux en matière d'aventure, même dans un Doom-like... Je me répète sans doute, mais Half-Life reste de loin le meilleur dans ce domaine.

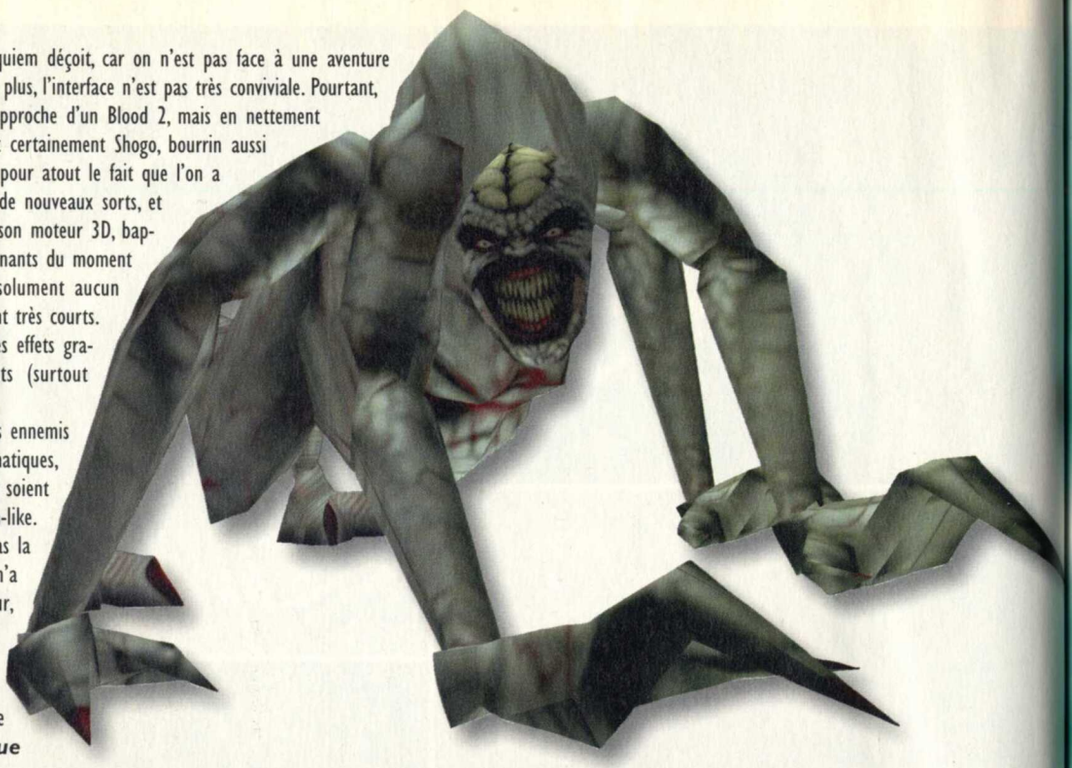
Pour varier les plaisirs, et clore chacune des trois parties du jeu, on devra affronter un démon dans une arène de l'au-delà. Pour cela, il est nécessaire de trouver son point faible, ce qui n'est pas toujours évident, d'autant que ces démons possèdent un grand niveau de vie, et jettent des sorts complètement destructeurs. Malgré tout, la durée de vie n'est pas des plus phénoménale, puisqu'on peut le finir en deux jours, en mode Facile. Certes, le mode Difficile s'avère monstrueux car les ennemis sont très nombreux, et les attaques retirent énormément de vie : il n'est pas rare de mourir au cours d'une fusillade alors que l'on a 200 points de vie si l'on n'agit pas avec discernement. Autre détail énervant : les ennemis apparaissent de façon aléatoire, aussi bien devant que derrière. Ce qui rend le jeu parfois très difficile (surtout au début), n'est pas très cohérent et rend l'ensemble très artificiel.

1 - Un côté Jedi Knight...
2 - Allo, Familles en transe ?

JE SUIS UN PEU DÉCHU...

Au final, je suis bien embêté. En effet, d'un côté, Requiem déçoit, car on n'est pas face à une aventure très intelligente et la durée de vie est très courte. De plus, l'interface n'est pas très conviviale. Pourtant, Requiem, bien que bourrin, est très jouissif. On se rapproche d'un Blood 2, mais en nettement plus impressionnant. Le Doom-like le plus proche est certainement Shogo, bourrin aussi et doté d'un moteur 3D très performant. Requiem a pour atout le fait que l'on a envie d'en voir la fin, d'avoir de nouvelles armes et de nouveaux sorts, et de voir des niveaux toujours plus délirants. De plus, son moteur 3D, baptisé justement Requiem Engine, est l'un des plus étonnants du moment puisque c'est la première fois que je ne subis absolument aucun ralentissement, alors que les temps de chargement sont très courts. Techniquement irréprochable sur ce point même si les effets graphiques de certains sorts sont un peu décevants (surtout Lightning).

Bref, Requiem est un jeu excessivement violent où les ennemis sont souvent décapités sous les rafales d'armes automatiques, assez original sur l'aspect sorts (bien que la plupart soient accessoires) mais beaucoup moins sur la partie Doom-like. Pour terminer, un mot du jeu en réseau : ce n'est pas la panacée, loin de là, et, une fois de plus, Half-Life n'a rien à craindre. Pire, Jedi Knight reste bien meilleur, ses sorts s'intégrant très bien au mode Multijoueur, ce qui n'est pas le cas de Requiem. à réserver, de fait, aux amateurs d'action pure et dure, qui ont adoré Shogo et Blood 2. Les autres devront attendre Kingpin, en croisant les doigts... ***Yann Lebecque***



3 - *Aussi sympas que nos flics actuels...*
4 - *Et hop ! Des leviers !*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CYCLONE STUDIO / 3DO

84%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Bon, c'est bourrin. C'est beau, mais bourrin. Après tout, ce n'est qu'un retour pur et dur au début des Doom-like, où l'on tirait sans trop réfléchir. En ce sens, Requiem est une réussite. Reste que je l'ai fini en moins de deux jours, ce qui est bien trop court !

François : Requiem est trop court, et c'est bien dommage. Avec Expendable, c'est une nouvelle mode qui s'installe : le sang n'irrigue plus cerveau, il asperge les murs. Pourquoi pas ? Mais cela semble un peu creux malgré tout !

+ MOTEUR 3D IRRÉPROCHABLE, NOMBREUX SORTS, UNIVERS COHÉRENT.

- NIVEAUX TROP GRANDS, DURÉE DE VIE TROP COURTE, TRÈS BOURRIN.

ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE

BULLETIN DE COMMANDE

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex.

☐ **Oui,** je souhaite recevoir PC SOLUCES pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.

Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et **je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal.**

Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17.
Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28.
Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au 00 33 41 06 44 44.

Les abonnés en cours peuvent se réabonneer dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

Nom : ....
Prénom : .... Âge : ....
Adresse : ....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Service Abonnement, 92-98, bd Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

Nom : ....
Prénom : .... Âge : ....
Adresse : ....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....
Téléphone (obligatoire) : ....

COMPTE À DÉBITER :

Établissement Code | Guichet | N° de compte | Clé RIB
|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| |_|_|

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

Établissement : ....
N° : .... Rue : ....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Date : |_|_|_|_|_|_| Signature obligatoire :

PCS 27 PA

PC SOLUCES
Vidéo & démo sur le CD

ACTION / STRATÉGIE
MINIMUM: PENTIUM 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300
OUI
4 JOUEURS
direct3D

PRENEZ le contexte historique et la difficulté de Commandos, le côté action de Rainbow Six, et vous obtenez Hidden And Dange-rous. Ce jeu, qui nous vient de développeurs tchèques, se trouve tout à fait dans le ton qui plaît aux amateurs de stratégie guerrière associée à une partie action des plus palpitantes. Un genre récent qui a su s'attirer la sympathie du public.

HIDDEN & DANGEROUS

Pour vivre heureux vivons cachés

La Seconde Guerre Mondiale : une équipe d'hommes doit empêcher les forces ennemies de l'Axe de mener à bien leurs projets. Ce groupe d'Alliés opère derrière les lignes ennemies, en territoire on ne peut plus hostile, en intervenant dans différents pays d'Europe (de l'époque) : Italie, Allemagne, Tchécoslovaquie dans des installations et décors non moins divers. Votre rôle sera de diriger cette équipe lors de ses interventions. Vous pourrez ainsi contrôler à n'importe quel moment l'un des quatre combattants. La situation de guerre n'est pas sans rappeler un certain Commandos, mais le style de jeu est assez différent, la majorité se déroulant en mode Action, où l'on peut incarner le personnage, en vue subjective, à la Rainbow Six.

Agence Tout Risque

Vous aurez donc à charge de réunir vos hommes. Au total, 8 par campagne, subdivisés en équipes de 4 par missions. Vient ensuite le moment du paquetage. Il faut tout de suite embarquer le matériel nécessaire pour la globalité de la campagne et de ses missions. La quantité est bien sûr limitée, mais franchement, y a de la marge. Le matériel disponible couvre de très larges catégories d'armes : couteau, revolver, P.M., fusil, carabine, explosifs, ainsi que divers articles de guerre. L'ensemble des armes est de type "allié", mais il vous sera possible d'utiliser les armes ennemies, au cours de vos missions. La fidélité de tous les modèles d'armes est remarquable avec une exactitude et une précision dignes d'une encyclopédie.

Pour chaque mission, le briefing est très important. Ici, la présentation des objectifs est fort sympathique, avec une carte en 3D, qui est la même que celle sur laquelle on évolue en mode Action. Les différentes installations sont présentées avec une surbrillance rouge, tout à fait évocatrice. Ainsi, les briefings sont toujours très complets et permettent d'avoir une bonne idée de ce qui nous attend.

Mission casse-cou

Si, sur le papier, tout a l'air clair et limpide, on ne peut pas en dire autant, une fois sur le terrain. La difficulté du jeu est en effet ce qui frappe en premier. On ne comprend pas pourquoi on s'est fait buter par un Allemand avec un lance-pierres à trois cents mètres. J'exagère un peu, mais ça énerve un brin.... Il faut tout de même avouer que ça ne se passe pas toujours comme ça, même si le réalisme des situations est impressionnant. C'est quasiment de la simulation : en gros, vous êtes vu, vous êtes mort, à moins de réagir très vite. On appelle ça l'adaptation. Mais de la même manière que les missions sont assez difficiles, le jeu est horriblement prenant ! On a envie d'aller plus loin, de savoir pourquoi on est mort et, un petit peu, de se venger... C'est pas joli, joli, mais ça motive.

Immersion totale

Si le jeu est si prenant, c'est aussi grâce à des graphismes vraiment magnifiques, qui savent rendre l'atmosphère très réaliste. Par rapport à Rainbow Six, un grand progrès a été fait, même si quelques bugs de caméra viennent parfois gâcher l'action. L'impression générale rendue est donc excellente, avec des jeux de lumière quasi parfaits, et permet au joueur d'être totalement immergé dans le monde en guerre. La musique épaule largement les graphismes dans le domaine de l'atmosphère, avec une bande son qui conviendrait tout à fait à un film de guerre, et des bruitages à la localisation très précise. L'ensemble fait donc que l'on se sent parfaitement à l'aise dans le jeu. Non pas que cela soit très facile à jouer mais au moins, on a l'impression d'y être et c'est très motivant.

Action / stratégie ou stratégie / action ?

En fait, le problème de la vue en mode Carte est le manque de précision de la planification des opérations. Si la carte est la même à échelle réduite que celle sur laquelle on évolue en mode Action, il n'en reste pas moins que le contrôle et la planification des opérations pour chaque membre de l'équipe sont assez hasardeux et qu'il vaut mieux s'en occuper sur le terrain durant la phase d'action. L'interface est assez pratique mais manquant de précision et de détails techniques ; le reste est relativement classique, avec différentes options de comportement et autres tactiques guerrières. Le jeu privilégie donc énormément la partie action, pas forcément évidente à l'usage avec un bon nombre de touches de fonctions pas toujours très ergonomiques. Reste que ce petit obstacle passé, le plaisir attendu est bien là.

Parano

Les missions ont toutes plus ou moins un point commun : tuer l'ennemi. Ceci étant, il faut savoir que la plupart des gardes sont en planque dans des endroits pas forcément faciles d'accès, ou qui ne présentent pas beaucoup de lignes de tir. Il faut ainsi se déplacer avec grand soin et regarder absolument partout autour avant de mettre un pied devant l'autre, sous peine de se voir criblé de balles. Il s'installe ainsi au fur et à mesure, une espèce de paranoïa, qui consiste un peu à regarder sous son lit avant d'aller se coucher... Fatigant pour les nerfs, mais libérateur lorsque qu'elle prouve son bien-fondé.

Sniper Alley

On passe donc le plus clair de son temps à ramper en vue subjective. C'est là qu'intervient l'arme la plus utile du jeu : le fusil à lunette. La progression sur le terrain est alors très lente mais lorsque se point à l'horizon un petit soldat qui fait sa ronde, le zoom devient naturel. Il suffit alors d'aligner le viseur sur la carotide et paf, une belle giclette de sang frais. Bon, présenté comme ça, c'est peut-être un peu barbare, mais c'est la guerre, ne l'oubliez pas ! Bref, la cause de 90 % des morts est la balle dans la tête à 500 mètres. Résumer le jeu ainsi est un peu dur, mais tout autre tactique étant beaucoup plus risquée, on tombe vite dans la facilité.

Hidden and Dangerous souffre de quelques défauts, d'un manque de réelle stratégie, conséquence de l'absence d'informations précises. Mais on ne peut pas réellement s'en plaindre car la découverte du terrain de visu est réellement prenante. Toujours à l'affût, scrutant le moindre mouvement, rampant sous les wagons en voyant des bottes gambader tout autour, on comprend mieux le titre... La difficulté est un élément qui pourra en décourager certains. On ne peut pas sauvegarder durant une mission, du coup, le moindre combat prend une tout autre dimension. Le jeu reste malgré tout très bon, et l'atmosphère y est pour beaucoup. Les développeurs ont signé là un très bon "premier jeu", perfectible certes, mais ayant quelque chose qui fait qu'on s'y accroche. C'est plutôt bon signe !

François

1 - La vue la plus stratégique, très pratique, mais peu efficace.
2 - Heureusement que les caméras sont très mobiles....
3 - Les objectifs sont souvent à détruire, comme ici dans cette raffinerie.
4 - Voilà la position à adopter dans la plupart des cas. Peu confort, mais assez discret.
5 - Il faut s'aider des décors et animations pour se faufiler dans les camps ennemis.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ILLUSION SOFWORKS / TAKE 2

81%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Après un premier contact assez pénible, Hidden and Dangerous a su attirer mon attention. Même si c'est difficile et parfois énervant, j'avoue mettre un point d'honneur à terminer une mission correctement. Un jeu très prenant...

Yann : La difficulté de Hidden and Dangerous me fait penser à celle de Commandos, la sauvegarde en moins. Il y a des Allemands partout, mais on ne sait jamais où... Et là forcément, c'est très dur. Sinon, c'est magnifique !

+ LES PETITES PRISES DE TÊTE, L'ENVIE DE JOUER, LE RÉALISME DES MISSIONS.

- LES GROSSES PRISES DE TÊTE, LE MANQUE DE STRATÉGIE ET D'ERGONOMIE.

Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC Soluces n°27.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "Redist" du CD-Rom.
Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• **Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.**

Sélectionnez la rubrique qui vous intéresse dans le cadre supérieur (démos, add-ons…). Choisissez le fichier dans la fenêtre de gauche et la description s'affiche à droite.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.
Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

Le CD-Rom d

9 démos jouables *dont*

Official Formula One Racing et Street Wars en exclusivité !

20 minutes de vidéos commentées, *Enfin des images pour :*

Age of Empires II, Diablo II, Star Wars : La Menace Fantôme et Racer, Total Annihilation Kingdoms...

5 niveaux supplémentaires *pour*

Half-Life, FIFA 99, 8 stades et 16 nouveaux maillots

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC SOLUCES

16 patches et mises à jour *: et les jeux fonctionnent enfin !*

Démos jouables

- Corsairs
- Hell-Copter
- Hidden & Dangerous
- Killer Tank
- Official Formula One Racing (exclusive)
- Puma Street Soccer
- Sport Cars GT
- Storm
- Street Wars (exclusive)

Des niveaux supplémentaires pour...

- Half-Life (5 niveaux Solo)
- FIFA 99 (8 stades et 16 nouveaux maillots)
- Speed Busters (1 voiture)

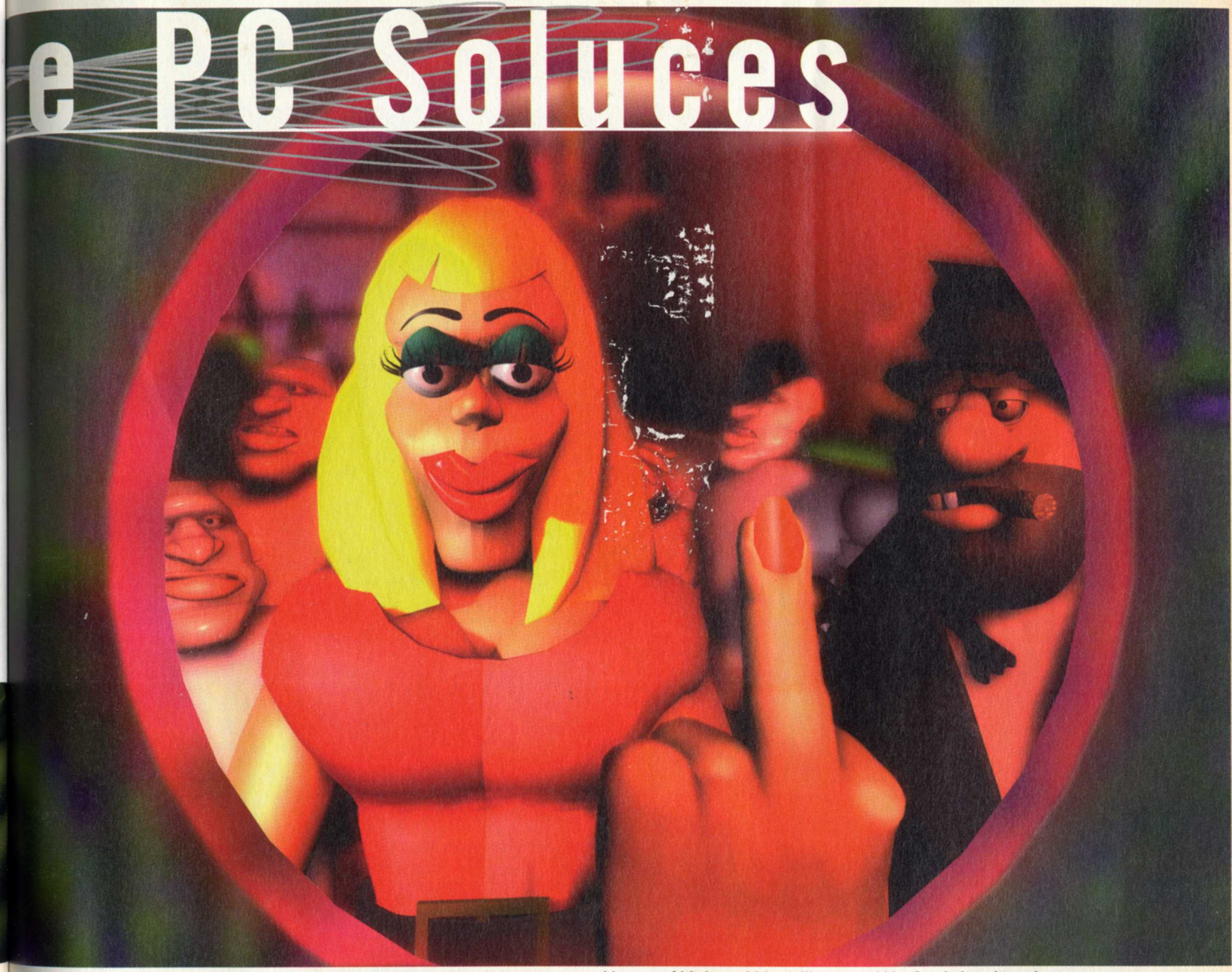
Des sauvegardes et trainers pour...

- X-Wing Alliance (sauvegardes)
- Commandos : le sens du devoir (sauvegardes)
- Starcraft Brood War (sauvegardes)
- Roller Coaster Tycoon (patch sauvegardes)

Des patches et mises à jour pour...

- Apache Havoc (mise à jour)
- Balls of Steel (mise à jour)
- Close Combat 3 (mise à jour)
- Gangsters (mise à jour)
- Hell-Copter (optimisation 3D)
- Heroes of Might and Magic III (mise à jour)
- Lands of Lore III (mise à jour)
- Links LS 99 (mise à jour)
- Machines (patch Voodoo3)
- Myth II (mise à jour)
- Redline (mise à jour)
- Sin (mise à jour)
- Speed Busters (mise à jour)
- Unreal (mise à jour)

e PC Soluces



- Warzone 2100 (mise à jour)
- Worms Armageddon (mise à jour)

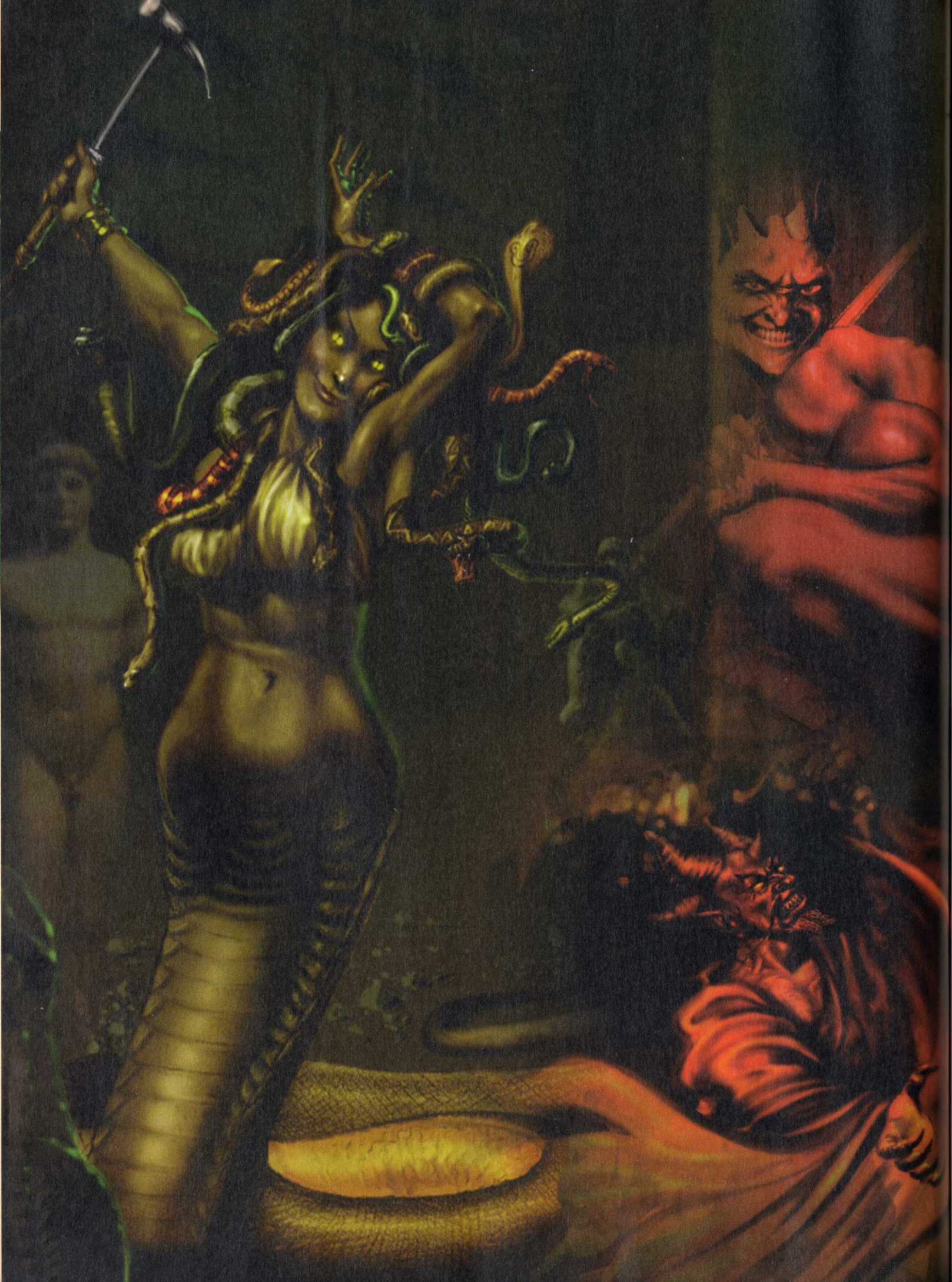
Les vidéos

- Age of Empires II
- Diablo II
- Expendable

- Heroes of Might and Magic III
- Hidden & Dangerous
- La menace fantôme
- Midtown Madness
- Might & Magic VII
- Need For Speed : conduite en état de liberté
- Official Formula One Racing
- Outcast
- Racer
- Re-Volt
- Requiem
- Soulreaver
- Total Annihilation Kingdoms

Des sharewares

- Icon Snatcher (graphisme)
- NfoNak (graphisme)
- Win-Stitch (graphisme)
- A Musical Generator (musique et son)
- Slow Speed CD Tanscriber (musique et son)
- White Tiger (Musique et son)
- DirectX 5 control Pannel Applet (utilitaire)
- DirectX 6 control Pannel Applet (utilitaire)
- Disconnector (utilitaire)
- Environment Viewer (utilitaire)
- Go! Zilla (utilitaire)
- Ram Booster (utilitaire)
- Windows Sniper (utilitaire)
- Chess Captor (divers)
- CyberBoard (divers)
- My World (divers)
- Spheres (divers)



PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

STRATÉGIE PAR TOUR
MINIMUM: PENTIUM 133, 32 M
CONSEILLÉ: PENTIUM 166, 32 M
8 JOUEURS
8 JOUEURS

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

C'EST REPARTI POUR UN TOUR. 3DO ET NEWS WORLD COMPUTING NOUS OFFRENT LE TROISIÈME VOLET DE LA MEILLEURE SÉRIE DE JEUX DE STRATÉGIE PAR TOUR HEROIC FANTASY. ON RETROUVE DONC DES HÉROS, DES OBJETS MAGIQUES, DES SORTS ET DE NOMBREUSES CRÉATURES. AMATEURS DE JEUX QUI SAVENT PRENDRE LEUR TEMPS, SUIVEZ-MOI DANS UN MONDE DE GUERRE FANTASTIQUE

Revoici donc les Héros du monde de Might and Magic, et, avec eux, les affrontements de créatures merveilleuses. Le scénario nous invite à vivre six campagnes dans ce monde d'Heroic Fantasy. La reine Catherine Ironfist d'Enroth, en apprenant l'assassinat de son père, retourne à Erathia pour combattre les forces du mal incarnées par les forces Nighon et Kreegan et retrouver son royaume. Tout cela n'est que prétexte, bien sûr, à batailler et à conquérir des territoires, en voyant ses héros devenir de plus en plus puissants et ses villes de plus en plus étendues. Ceux qui connaissent déjà la série ne seront donc pas dépaysés. Les nouveaux venus, quant à eux, ont tout à découvrir

LES JOURS SE SUIVENT...

Le principe de Heroes of Might and Magic est assez simple. En effet, il s'agit de gérer ses troupes et ses châteaux de façon à renverser ses adversaires. Pour cela, il faut contrôler le maximum de ressources sur la carte. Elles sont au nombre de huit : le bois, le mercure, le minerai, le soufre, le cristal, les gemmes, l'or et les "impôts". Pour en obtenir, il faut donc découvrir des mines. Chaque mine a un petit drapeau indiquant à qui elle appartient. Chaque jour (tour de jeu) apporte ainsi des ressources au joueur. On peut aussi acheter ces matières premières en construisant un marché ou en allant dans des comptoirs, mais cette solution n'est pas très rentable. Quant aux impôts, il faut agrandir la ville. Ces matières premières permettent de créer des bâtiments dans ses châteaux qui permettront de créer, chaque semaine, des troupes. Le nombre d'unités créées dépendra de certains bâtiments augmentant leur production, mais aussi d'événements aléatoires (la peste qui diminue de moitié le nombre de troupes créées par exemple). On peut aussi améliorer certaines constructions pour obtenir des troupes plus puissantes (le monastère fournira des zélotes au lieu des simples moines). Bien entendu, les construction dépendent du type de château, de son alignement, au sens du jeu de rôles.

On trouve huit types de villes dans Heroes of Might and Magic 3 et seize types de héros : le château du chevalier ou du clerc, le rempart du druide ou du ranger, la tour du magicien ou de l'alchimiste, le brasier de l'hérétique ou du païen, la nécropole du nécromancien ou du chevalier mort-vivant, le donjon du sorcier ou du suzerain, le fort du barbare ou du mage de combat et la forteresse de la sorcière ou du dompteur. On peut ainsi enrôler plus d'une centaine de créatures différentes !

Le but est donc simple : il faut étouffer l'adversaire pour l'empêcher de créer trop de troupes, puis l'attaquer en prenant garde d'avoir de meilleures troupes que lui. C'est alors l'occasion de combattre sur une carte spéciale.

... ET SE RESSEMBLENT

La carte de combat est nettement plus "zoomée". Les troupes, jusqu'alors représentées par le héros, minuscule sur la carte, sont à présent visibles sur celle-ci, finement détaillées. Chaque troupe est visualisée par un sprite

énorme, accompagnée par un nombre, qui est celui du nombre de créatures formant l'unité. Le déplacement et les combats reprennent alors le principe ultraconnu du jeu de stratégie "hexagonal" : chaque troupe a un nombre de cases de déplacement, un coefficient d'attaque et de défense, des points de vie, et une puissance. Il suffit donc de cliquer sur un endroit de la carte, et la troupe s'y rend immédiatement et, si c'est possible, engage le combat. À noter que l'on n'a pas affaire à un véritable jeu par tour, en ce sens qu'on ne choisit pas quelle troupe doit se déplacer. L'ordinateur pointe sur une troupe qui devient alors active. On ne sait donc jamais à quelle troupe ce sera le tour de jouer, ce qui se révèle parfois un peu agaçant, puisque l'ennemi peut très bien se déplacer avant vous...

On dispose de troupes ayant des attributs particuliers : combat au corps à corps, combat à l'arme de jet, vol. Il se peut que certaines troupes puissent attaquer deux fois dans le même tour, ou puissent se déplacer après leur attaque. Il y a aussi des machines de guerre : la baliste et la catapulte. La première permet de faire de gros dégâts sur les troupes puissantes, la seconde sert à abattre les murs des citadelles que l'on assiège en vue de les occuper. Eh oui !, dans Heroes 3, on doit attaquer aussi bien des héros isolés (combat sur un terrain dégagé), que des citadelles (combats devant les remparts) ou des bateaux (abordages). Cette dernière façon de combattre est l'une des nouveautés de ce jeu par rapport aux épisodes précédents. C'est dans ces phases de combat que s'exprime le mieux la magie.

C'est ça qui est magique !

Lors des combats, la magie entre en effet en jeu, par l'intermédiaire du héros qui dirige les troupes. En fonction de ses talents de magicien et de son niveau de connaissance, on pourra lancer plus ou moins de sorts. Il y a quatre écoles de magie dans ce jeu : la magie de la Terre, la magie de l'Air, la magie de l'Eau et la magie du Feu. Ce sont, au total, soixante-quatre sorts qui sont disponibles pour le joueur, répartis en quatre niveaux. Ils ont un énorme impact sur la partie puisqu'ils peuvent réduire à néant les troupes les plus puissantes de l'ennemi, ou métamorphoser une troupe moyenne en machine à massacrer, virtuellement indestructible. Tout cela n'a qu'un effet ponctuel (lié à la durée du sort), mais l'issue de la bataille peut en être radicalement modifié. On peut ainsi lancer un sort par tour de combat, en fonction de la quantité de mana dont dispose le héros. Pour en récupérer, il peut attendre patiemment avant de combattre, ou se rendre à un puits magique qui le rechargera instantanément.

Quels sont les sorts les plus spectaculaires, allez-vous me demander ? En attaque, on trouve Foudre Terrible, qui touche une unité avec une puissance terrible, puis s'en va toucher la troupe la plus proche et ainsi de suite, réduisant parfois à néant quatre unités différentes. Il y a aussi Implosion, qui détruit les unités les plus puissantes comme rien. Armageddon crée une explosion extraordinaire qui affecte plusieurs unités d'un coup... Mais si l'on peut attaquer comme un bourrin, il est aussi possible d'agir plus finement en prenant le contrôle d'une unité ennemie, en la ralentissant, en la rendant aveugle ou ivre de colère (elle se retourne alors contre les siens)... Avec soixante-quatre sorts, il est possible de vraiment s'amuser, et de découvrir de nouvelles tactiques pendant un bon bout de temps. C'est d'ailleurs, avec la découverte d'unités de plus en plus puissantes, ce qui est le plus motivant dans ce jeu.

Mais il ne faudrait pas oublier les "artefacts". Ce sont des objets magiques qui parsèment la carte d'aventure et sont souvent gardés par une armée de monstres : il vaut donc mieux attendre d'avoir une armée conséquente avant de s'y aventurer. Ces artefacts vont améliorer les caractéristiques du héros qui les porte. On trouve des casques, des colliers, des armures, des anneaux, des bottes, des armes, des boucliers et divers autres objets toujours intéressants. Ils permettent d'améliorer le niveau en attaque ou en défense, la puissance, la résistance, la précision ou le moral des troupes, la vitesse de déplacement du héros... chacune des caractéristiques peuvent ainsi être modifiées, comme dans le plus complet des jeux de stratégie de plateau ou jeu de rôle. C'est la dernière "carotte" qui pousse le joueur à traverser les cartes de part en part.

Mais c'est tout pareil ?

En lisant ce qui précède, on peut se demander quel est l'intérêt d'avoir créé cette suite. Pourquoi pas un add-on à HoMM2 tout simplement ? Première réponse : les graphismes ont été améliorés, et sont à présent en 800x600 et 65000 couleurs, ce qui est plus agréable pour l'œil. Ensuite, les terrains ont été agrandis, pour rendre le jeu encore plus long à finir : les cartes de terrain sont, grosso modo, 45 % plus étendues que celles de l'opus précédent, et les cartes de combats sont passées de 15x11 hexagones à 11x9, ce qui permet de disposer ses troupes plus librement. On trouve aussi 128 artefacts (contre 81). Et l'on a accès aux sous-sols du monde, soit une seconde carte, où se cachent les mêmes surprises qu'à la surface, la magie en moins. Dans le même esprit "toujours plus", les caractéristiques secondaires des héros ont été doublées, pour lui offrir un profil plus complet. Ce jeu est, en quelque sorte, une espèce d'encyclopédie des monstres et créatures du monde de Might and Magic ! Alors, allez-vous me dire, Heroes of Might and Magic 3 est-il un bon jeu ? La réponse est oui... pour ceux qui aiment le genre ! Car il s'agit de passer des heures à traverser des cartes immenses et d'affronter des centaines d'ennemis différents, à la recherche d'objets magiques et de châteaux à conquérir. Tout cela est donc assez vite répétitif. Mais c'est aussi ce qui est intéressant dans ce jeu. Il est parfois un peu long d'entrer dans ce monde, mais une fois qu'on en a compris les principes, on y reste des mois durant. Ceux qui connaissent HoMM2 ne seront pas trop dépaysés : à eux de voir s'ils ont envie de revivre, en gros, la même chose mais en plus beau, ou s'ils attendent quelque chose de plus original. Les autres, eux, devraient réellement être emballés pour peu qu'ils n'accordent pas trop d'importance aux graphismes qui, à l'heure de la 3D temps réel, adoptent toujours un style très particulier et discutable. Les unités semblent en effet posées sur un "fond". Leur taille ne varie pas en fonction de l'éloignement, rendant le tout assez rebutant au premier abord. Mais très vite, ce style médiéval, d'avant la découverte de la perspective, fait partie intégrante du quotidien. Car on ne joue à HoMM3, on s'y plonge.

Yann Lebecque

1 - *Certains sorts sont impressionnants !*
2 - *Les voleurs nous renseignent parfois sur l'équilibre des forces.*
3 - *Un village très peu modeste !*
4 - *Le héros gagne de l'expérience.*
5 - *Vous êtes plutôt sans...*
6 - *On peut afficher les caractéristiques des troupes.*
7 - *La liste de constructions du château.*
8 - *Le brouillard de guerre est assez laid.*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : NEW WORLD COMPUTING / UBI SOFT

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : C'est pareil qu'avant, en mieux. Mais on attendait peut-être un peu plus. L'impression de déjà-vu est très forte, et ça ressemble plus à un add-on qu'à une réelle suite. Mais cela n'empêche pas que l'on s'amuse comme des fous !

Jeff : Je vous le dis tout net : ce jeu est génial, on accroche tout de suite pour ne plus jamais décrocher (genre drogue dure). Ce jeu est parfait car il ne fait qu'améliorer une recette quasi parfaite pour la rendre encore meilleure, sans céder à la tentation de faire de l'esbroufe.

+ JEU IMMENSE, BEAUCOUP DE CRÉATURES, DE SORTS, D'OBJETS MAGIQUES, ENVOÛTANT.

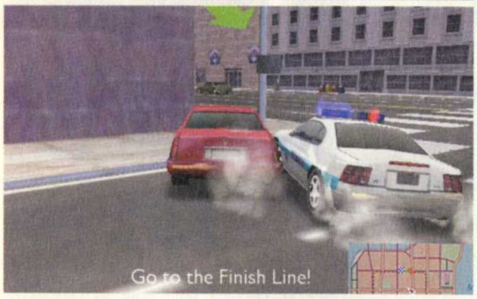
- GRAPHISMES DISCUTABLES, JEU RÉPÉTITIF, DIFFICULTÉ MAL DOSÉE

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

ARCADE | MINIMUM: PENTIUM II 266 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 350 | OUI | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | direct3D

MIDTOWN MADNESS

Cox en stock



LE JEU FAIT TOUT DE SUITE PENSER À CARMAGEDDON CAR CETTE COURSE DE BAGNOLES SE DÉROULE EN VILLE. MAIS LA RESSEMBLANCE S'ARRÊTE LÀ. LES PIÉTONS NE SONT PAS DES BONUS EN PUISSANCE, ILS SONT BIEN PRÉSENTS, ÉVITANT DE SE FAIRE ÉCRASER AVEC BEAUCOUP DE DYNAMISME ET... D'HUMOUR DE LA PART DES DÉVELOPPEURS. ILS SE PLAQUENT CONTRE LES MURS OU SE JETTENT SUR LE CÔTÉ EN EFFECTUANT UN PLONGEON DU PLUS BEL EFFET — LES PIÉTONS, PAS LES DÉVELOPPEURS...

MICROSOFT C'EST FOU !

Midtown Madness est une course d'arcade. On peut plus ou moins régler le réalisme du modèle physique, mais le comportement des voitures et la gestion des collisions est un peu fantaisiste dans tous les cas. Ceci dit, c'est assez fun si on se laisse prendre au jeu. Vous pouvez courir contre la montre, à travers des check points ou en circuits, ou encore vous balader et explorer la ville de Chicago qui est le théâtre du jeu.

J'AI LE BLUES, BROTHER

Les grandes avenues interminables sont parsemées d'intersections mortelles et c'est bien vallonné. Il y a évidemment plein de raccourcis mais la police veille un peu partout et les flics sont encore plus tarés que ceux de Need for Speed. Les véhicules sont assez variés avec abondance de modèles américains. À noter, la présence de la sympathique New Beetle, très marrante à conduire. Les collisions ont un aspect apocalyptique. Les carambolages sont ahurissants et c'est un vrai bonheur d'en provoquer. Par contre, ils sont synonymes de mauvaise position sur la grille d'arrivée...

L'un des défaut est que la difficulté est mal dosée. Dès le troisième circuit, vous allez en baver. La plupart des véhicules de taille normale sont amochés après quelques accrochages. Aucun indicateur de dégâts n'est présent et il n'y a pas de déformations sur les carrosseries, seules quelques textures vous indiquent que ça va mal. Dommage. Trop de faiblesses pour que ce soit un grand jeu mais pas assez pour qu'on puisse véritablement le qualifier de mauvais...

« Luis

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ANGEL STUDIOS / MICROSOFT

70%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« ***Luis :*** J'ai mis des heures à m'habituer au modèle physique mais avec l'habitude et beaucoup d'obstination c'est assez sympa à jouer.

François : La conduite des voitures est lamentable, ni de l'arcade ni de la simulation ; j'ai été découragé de poursuivre au bout de quelques minutes. »

+ FAIRE LA COURSE EN VILLE IMPUNÉMENT EST ASSEZ JOUISSIF ET AVOIR LA POLICE À SES TROUSSES, ASSEZ MOTIVANT. LES ACCIDENTS SONT ROCAMBOLESQUES...
LA PRISE EN MAIN EST RUDE, SURTOUT SANS VOLANT, CE QUI EST INHABITUEL POUR DE L'ARCADE. LE MOTEUR GRAPHIQUE EST BIEN GOURMAND POUR UNE MODÉLISATION DES VOITURES CORRECTE MAIS SANS PLUS. **-**

COURSE | MINIMUM : PENTIUM 166 | CONSEILLÉ : PENTIUM 233

T.T.T.

Retenez cette info, T.T.T. c'est pour Thrust, Twist, and Turn. Voilà, vous en savez assez sur le jeu. Je vais néanmoins vous détailler le reste sous peine de pas remplir la place attribuée. Jeu de courses de voitures, du sous sous-Dethkarz, pas très beau, pas vraiment jouable, pas original. Les circuits sont très pauvres, les décors laids et peu nombreux, et l'affichage rame. Les voitures ressemblent à celles de Power Slide, mais en ratées, la conduite est nulle et difficile, et il n'y a que quatre modèles disponibles. On ne trouve aucun bonus sur la piste qui aurait pu être sujets à des effets lumineux. Mais non, même pas. Vous avez juste à votre disposition, pour essayer de trouver des sensations, un turbo, qui vous fait régulièrement sortir de la piste. UN truc amusant : il y a neuf caméras différentes, qui procurent toujours une vue sympa, mais jamais très pratique pour piloter. Les mouvements sont ainsi faits que la caméra est rarement dans l'axe de la voiture, ce qui fait qu'on ne sait jamais très bien où on se trouve sur la piste…
TTT : un jeu qui ressemble plus à une démo pour carte 3D, mais alors, pas terrible comme démo, et mauvaise pub pour la carte….

«François

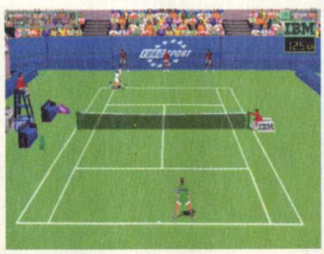
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CARTS ENTERTAINMENT / TAKE 2

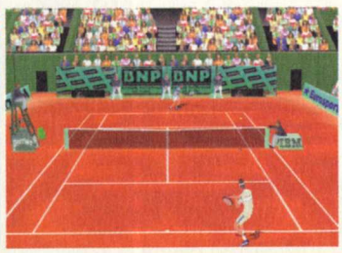
34% — intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT | MINIMUM : PENTIUM 200 | CONSEILLÉ : PENTIUM 200

ROLAND GARROS 99

"Ouf ! Ça y est, je viens de finir la soluce du "Sens du devoir", par quoi vais-je donc enchaîner ? Tiens, Roland Garros 99, ça peut être marrant, ça me "détendra." Bon pressentiment, ce soft me permet de me défouler en écrivant que c'est une grosse daube. L'animation est loin d'être terrible, impossible de passer en 800x600 avec ma Voodoo 2, les bruitages ridicules (Boïng - Boïng, on dirait les silencieux des "Tontons flingueurs"), et la jouabilité assez mauvaise. Il n'y a pas de différences notables entre les surfaces de jeu proposées. De plus, encore une fois, les échanges ressemblent à tout sauf à du tennis. Ou alors un match mettant aux prises François-François (les joueurs font des tours sur eux-mêmes à la volée) et Casper le fantôme (certaines balles traversent le corps des joueurs). Moi, ça me fait bien marrer et Xavier, dans mon dos, est sur le point de se faire pipi dessus tellement il se gondole. Ça fait du bien de rire, mais je doute que les malheureux qui feront l'acquisition de cette chose s'esclafferont de la même manière. Roland Garros 99, c'est l'Arnaud Boetsch des jeux de tennis, la scientologie en moins. **«Rodolphe**





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RUNN SOFTWARE/GT INTERACTIVE

32% — intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

À L'OCCASION DU
1er Festival International du Jeu Vidéo,
FUTUROSCOPE ON GAMES*

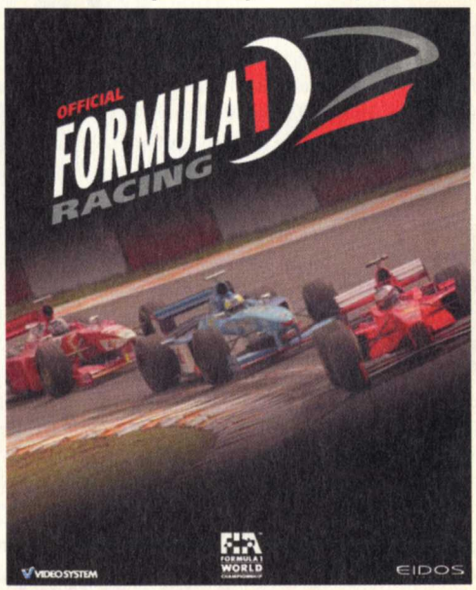
LE FUTUROSCOPE DE POITIERS
VOUS INVITE DU 3 AU 17 JUILLET 1999 !

Gagnez :
- Des SÉJOURS de 2 jours *
- Des entrées gratuites au Parc
- Des Futuropass**

en jouant sur le
3615 PC SOLUCES
08 36 68 14 16

*Entrées pour 2 jours, dîner + nuit à l'hôtel + petit déj., déjeuner le 2e jour frais de déplacement non pris en charge, 3615 uniquement.
**Accès gratuit et illimité au Futuroscope pendant 3 ans (3615/3668 : 2,23 F/mn). Concours organisé du 25 mai au 27 juin 1999.

Gagnez le jeu
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
sur PC et des places pour Magny-Cours !



3615 EIDOS
08 36 68 19 22

©1998/1999 Video System/Eidos Interactive Limited. Toutes les marques déposées sont les propriétés respectives des sociétés précédemment nommées. (Un produit officiel de la FIA Formula One World Championship. Licence accordée par Formula One Administration Limited.)

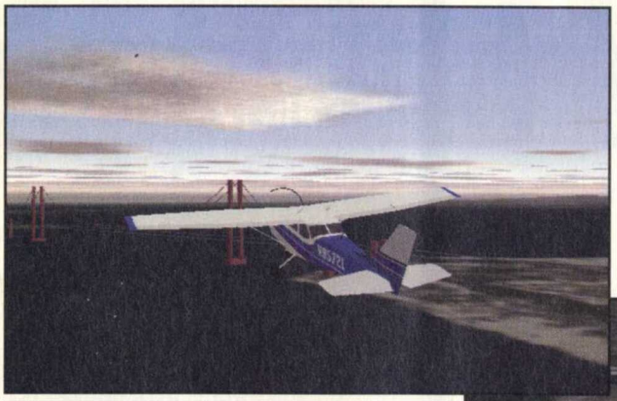
Concours organisé du 1er mai au 15 juin 1999
3615/3668 : 2,23 F/mn

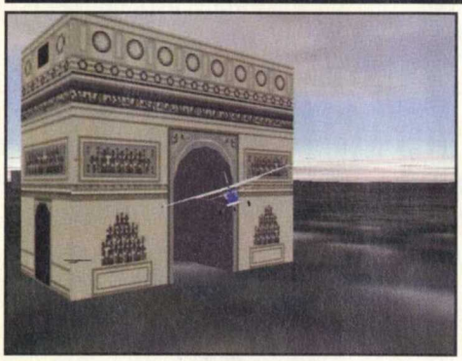
SIMULATION

MINIMUM: PENTIUM 133, 32 Mo

CONSEILLÉ: PENTIUM 300, 64 Mo

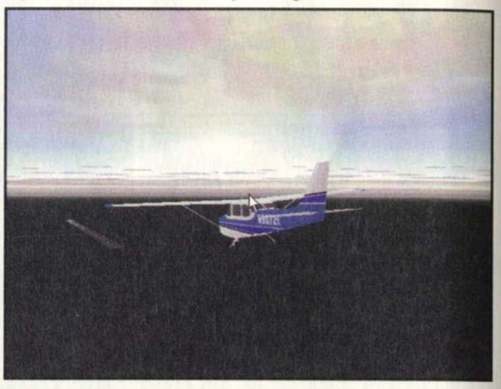
PRO PILOT' 99





Si je vous dis que je préfère Flight Simulator 3, vous allez dire : ouais, encore un de ces vendus à PC Soluces qui surnote les jeux Microsoft. Et vous aurez raison : 20 à Close Combat 3, c'est beaucoup trop.
Mais que les choses soient claires : ici, on déteste Flight Simulator. Ça bugge, ce n'est pas pratique, pas plus intuitif. La série des Pro Pilot semble être calquée sur celle de Flight Sim. Et son jeune âge lui autorise une excuse. Enfin, pas pour les bugs. Je venais de démarrer la partie depuis cinq minutes quand tout s'est bloqué et j'ai dû redémarrer le PC par un Reset hard.En fait, mis à part ça, j'aurais pu reprendre le texte de l'an dernier. La maniabilité de l'appareil est toujours étrange, il faut avoir dix fois plus de doigts pour piloter. L'amélioration provient de certains effets graphiques. Les nuages et le brouillard sont vraiment très réussis. Mais côté simu d'aviation civile, il vaudra peut-être mieux attendre Fly ou Flight Unlimited 3...

«Léo de Urlevan



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : HAVAS INTERACTIVE

50% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

COURSE

MINIMUM: PENTIUM 166

CONSEILLÉ: PENTIUM 233

SPORT CARS GT

Avant de commencer à jouer, j'aime bien me promener dans les menus. Dans S.C. GT, ils sont extrêmement complets, bien faits et témoignent de la richesse du jeu. Vous trouvez ainsi le mode Professionnel pour gérer l'ensemble de votre carrière depuis le début où vous achetez votre première voiture. Vous disposez ensuite d'un garage pour admirer vos belles autos. Ces mécaniques de rêve seront, au gré de vos finances, optionnées et kittées de toutes parts afin de les rendre encore plus performantes. On retrouve encore la revente, les courses à prime, la boutiques d'options, et surtout la possibilité de paramétrer absolument toute la mécanique de la voiture. Quand je dis tout, c'est tout ! Apprentis sorciers s'abstenir... L'ensemble n'est pas sans rappeler Gran Turismo avec une transposition dans le monde des GT, mais des "vraies", celles qui courent en championnat... Que de belles mécaniques donc, entièrement sous licence constructeur...Bref, c'est le paradis. Jusqu'à ce que...
On vous annonce à la fin d'un succulent repas, que le seul dessert disponible est un citron givré, génétiquemement modifié, un OGM congelé ... Bon, je vais le prendre, mais c'est bien parce que j'ai mis trop de sel dans la salade et que j'ai soif ! Ici, c'est pareil. Pour moi, qui débute par les menus, c'est le même chose. Jeu bien, tout nickel. Lorsqu'arrive la piste. Là, moins drôle. Mais juste moins drôle. C'est ça le pire ! J'entend par là, que la conduite n'est pas mal, pas parfaite, mais bon, ça passerait, si on prenait du plaisir. Et c'est là, que ça pêche. La conduite et le contrôle sont très bizarres, genre mou/vif... Je sais pas si c'est très parlant, mais c'est à peu près ça. Les graphismes sont assez jolis, les voitures réalistes (hélas les décos aussi...), c'est brillant juste comme il faut, mais le moteur qui fait bouger tout ça (le graphique, pas le...) est un peu faiblard.
Voilà, maintenant je reste sur ma faim, et je m'énerve. Il y a de quoi. Reste que si on aime la rigueur et que l'on a une grosse machine... je comprends qu'on se laisse tenter. Mais si on cherche un minimum de plaisir, c'est comme le citron givré...

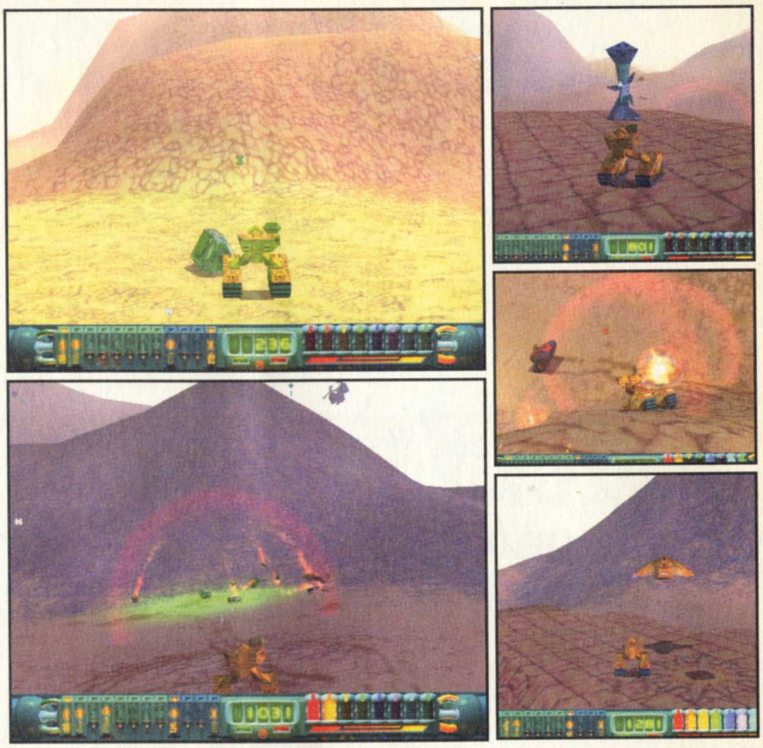
«François

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : IMAGE SPACE INC / ELECTRONIC ARTS

68% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

ARCADE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 233

WILD METAL COUNTRY



Un scénario de jeu d'arcade, c'est toujours un peu léger. Ici, les hommes se sont fait vider de leur planète par des machines. Celles-ci ont évolué et se sont armées. Elles possèdent et maîtrisent maintenant tous les territoires. Un chasseur de primes, vous, est donc lâché à des endroits stratégiques afin de regagner des "noyaux de puissance", pour être en mesure de reprendre le pouvoir sur les trois planètes du système Theric. Je vous avais prévenu…

Vous voici donc lâché au beau milieu d'une planète pour le moins hostile. Heureusement vous n'y allez pas avec votre couteau, mais dans un tank. Le véhicule est à choisir parmi divers modèles qui portent des noms d'animaux divers : rhinocéros, singe, bulldog. Chacun possède ses caractéristiques de vitesse, d'armure ou d'équipement. Le but est de vous mesurer aux forces en présence (qui elles aussi portent des noms d'animaux, mais on ne voit pas bien le rapport entre le nom et la forme du véhicule), tout en récupérant de-ci, de-là, les fameux noyaux d'énergie (huit couleurs pour huit noyaux). Bien sûr, les ennemis se feront un plaisir de vous pourrir la vie à chaque fois que vous vous approcherez d'un de ces noyaux. C'est pourtant le seul moyen de finir une mission.

Gérer les ennemis n'est déjà pas une mince affaire mais les décors n'aident pas vraiment. Le paysage n'est constitué que de collines, dunes, montagnes, vallées, culs-de-sac, etc. On avance donc en visiblité réduite, même si l'angle de caméra est modifiable en cours de jeu. Avec les mouvements "naturels", on ne voit jamais très bien ce qui se passe, en cas d'attaque dans un coin. Dès que le tank tourne en tous sens sous l'impact des explosions, on est perdu ! Il faut donc progresser assez lentement et ne pas foncer tête baissée vers l'appât.

Quoi qu'il en soit, Wild Metal Country reste assez marrant. Les contrôles du tank sont réalistes (une chenille droite, une chenille gauche, plus la tourelle) et permettent parfois de bien s'amuser avec le relief. Tout est très beau, bien animé même si l'ensemble reste malgré tout assez sobre et surtout lent (parce qu'on est souvent paumé sur la carte…). Pour un jeu d'arcade, c'est un peu dommage ! ***François***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : DMA / GREMLIN INTERACTIVE

69% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

JANE'S FLEET COMMAND

STRATÉGIE/WARGAME | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166

Pourquoi moi ? Dieu sait pourtant que je ne porte pas dans mon cœur tout ce qui porte des habits kaki et c'est à moi qu'échoit ce logiciel de stratégie (propagande ?) guerrière. Pour simplifier les choses, disons que si vous êtes un être humain normalement constitué, vous ne verrez aucun intérêt à ce type de jeu à la Harpoon où vous devez envoyer des gros points affronter d'autres gros points, en devant choisir entre le missile MK 46 et la torpille Roger 32. Je ne parlerai pas des modélisations 3D des bâtiments présents, censées agrémenter un peu le jeu, assez tristes et peu riches en détails. Par contre, si la vue du petit doigt sur la couture du pantalon vous donne des frissons, Fleet Command risque de vous combler. Le réalisme de la balistique très poussé et le nombre d'instruments de mort devrait alors vous donner entière satisfaction. Les missions sont réellement très variées et Jane's promet un approvisionnement régulier en campagnes et nouveaux bâtiments sur son site, ce qui prolongera une durée de vie déjà améliorée par la présence d'un éditeur de scénarios. Je doute, toutefois, que la propagande (c'est bien le mot juste) omniprésente en faveur de l'armée américaine soit supportable pour n'importe quel esprit un tant soit peu éveillé... Enfin, je l'espère...***Rodolphe***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : JANE'S - ELECTRONIC ART

75% Militaire **15%** Civil — intérêt : ★ ou ★★★★★ réalisation : ★★★★★

3615 MUSICUP*

GAGNEZ

CONCOURS V.A.S.T. (À PARTIR DU 01/06/99)

10 ALBUMS, 20 SINGLES ET

10 PLACES DE CONCERT.

À GAGNER ÉGALEMENT :

LE CD DE VOTRE CHOIX.

* 2,23 francs la minute

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU

3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

(SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, MYTH + UNDER A KILLING MOON
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

AVENTURE

+

Au choix :

THUNDERHAWK 2
ou
MACHINE HUNTER
ou
CONQUEST EARTH

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

ARCADE

ACTION)

STRATÉGIE

STRATÉGIE

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 93)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 24, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10
AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST 7	BO1
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12
(PARTIES 1 ET 2)	BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12, BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2, BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE	26
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **MYTH, UNDER A KILLING MOON** ET JE CHOISIS :

❑THUNDERHAWK 2 ❑CONQUEST EARTH ❑MACHINE HUNTER

* Offre valable jusqu'au 30/06/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑THUNDERHAWK 2 ❑MACHINE UNTER ❑CONQUEST EARTH ❑MYTH ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

add-ons

Ce mois-ci, les add-ons pourraient se résumer par une formule lapidaire du genre "mieux vaut deux tu l'auras qu'un tu l'as". En effet, le seul add-on digne de ce nom disponible est GTA London, un supplément pour un jeu sans grand intérêt. Jeff me dit qu'il y a un super add-on pour Flight Sim 98 mais comme je n'aime pas Flight Sim, hein... Il n'avait qu'à pas partir à l'E3 ! Heureusement, des add-ons nettement plus intéressants sont annoncés pour très bientôt, surtout pour Half-Life ! Vite, vite, vite messieurs Sierra et Valve, on n'en peut plus d'attendre !

Yann

ARCADE/AVENTURE | MINIMUM: PENTIUM 133 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS

GTA LONDON

Bon, il fallait tout de même s'y attendre, voici le add-on de GTA : GTA London. Qu'on l'aime où pas, il est là et il faut bien le tester. Xav' est trop occupé ; donc, comme il est question de bagnoles, allons-y...

Pourquoi était-il bien nécessaire de faire un add-on à GTA ? Je ne connais pas toutes les raisons mais certaines sont probablement financières. Ce jeu est l'un des plus controversés ces dernières années (et on n'avait pas encore trop Familles de France sur le dos...) que ce soit pour des raisons morales ou techniques (ce n'est quand même pas très beau). M'enfin, il y a un add-on.

Même pas mal

Il ne faut pas s'attendre à une révolution avec cet épisode à Londres. Tout est quasiment identique à GTA. Il s'agit d'un add-on, pas d'une suite. Ce qui signifie que le minimum a donc été fait : une ville supplémentaire. Chacun retrouvera donc très facilement ses marques. Même si GTA n'était pas beau, ses graphismes et son look shareware ont sûrement participé à son succès... Ici, rien de neuf : même vue, même résolution de 800x600 max, en mode Zoom (au ralenti) c'est une horreur ! On ne voit rien et c'est laid. Un add-on très fidèle, donc... même si l'interface est légèrement modifiée, avec un look plus design.

Soho

La ville de Londres est sympathiquement restituée, sans plus. Il faut s'habituer à la conduite à gauche ! Le contrôle de la voiture est étrange mais assez marrant à la longue, celui du frein à main est un petit bonheur pour slalomer. Même si c'est laid, c'est marrant.
Les missions se déroulent toujours dans le même ordre : décrocher le téléphone pour aller voir machin qui vous dira que... et ceci et cela. Ensuite suivre la flèche et voilà. Drôle au début, lassant à la longue, mais globalement amusant. Les voitures que vous pouvez chourer sont toutes facilement identifiables, portant des grands noms de l'automobile britannique, dissimulés et déformés, bien sûr. On retrouve même la Jag' d'Austin Power aux couleurs de l'Union Jack, et ça marche ! La diversité et la quantité des véhicules sont vraiment appréciables, surtout lorsque la dernière volée commence à rendre l'âme. Si c'est pour rouler à 20 Mph, non merci. Je vais à pied.

Aaalors ?

Ceux qui avaient aimé, aimeront ; ceux qui n'avaient pas aimé, n'aimeront pas davantage. Une lapalissade !
GTA London ne renouvelle pas grand-chose, c'est seulement une map de plus. Ceux qui en voulaient un peu plus vont être servis.
Pas grand-chose à dire sur un jeu comme ça, la sobriété ayant au moins l'avantage d'être brève. Un bon add-on, mais pour un bon jeu ?

François

1 - C'est pas un peu d'la bagnole ça ? Rien ne lui résiste ! C'est l'hystérie...
2 - Ben ui un !

Une de descendue, encore deux à descendre.

Développeur - Distributeur : Rockstar/Take 2

75% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

François : On n'est pas dépaysé. Tout est pareil, sauf qu'on roule à gauche. Très bien pour les amateurs...

Yann : On n'est pas dépaysé. Tout est pareil, c'est nul.

\+ C'EST COMME GTA.

\- C'EST COMME GTA, EN ROULANT À GAUCHE.

NEWS

Opposing Force

Editeur : Sierra Studios • Date de sortie : automne 99

Mon Dieu, voici le add-on du meilleur jeu de l'univers, à savoir Half-Life Opposing Force ! Cette nouvelle mission nous mettra dans la peau d'un soldat retournant au terrible Black Mesa Research Facility, là où Gordon Freeman avait failli laisser sa peau. Séparés de notre commando d'exterminateurs, nous aurons alors à faire face à une nouvelle race extraterrestre, connue sous le nom de Race X. Au programme, de nouvelles missions, de nouvelles armes et, pour ce qui est du mode Multijoueur, un des meilleurs du monde, de nouveaux persos et de nouvelles cartes. Autant dire que Team Fortress 2 est le jeu qu'on attend sans pouvoir fermer l'œil de la nuit !

The Settlers III Mission CD

Éditeur : Blue Byte • Date de sortie : été 99

Dans la continuité de The Settlers III, cet add-on vous propose de coloniser des contrées inconnues. On pourra choisir les Romains, les Égyptiens ou les Asiatiques, chaque ethnie nous invitant à une campagne différente. Les missions seront variées : vous découvrirez des sites secrets, formerez des alliances avec les peuplades voisines, produirez des marchandises ou encore écraserez un adversaire. Parfois, l'aide des magiciens sera indispensable… Un éditeur de niveaux sera inclus pour élaborer de nouvelles missions, ce qui rallongera la durée de vie du jeu. Ces missions pourront se jouer en Solo ou en mode Multijoueur via un réseau local ou Internet. À noter, la présence d'une aide en ligne complète destinée à simplifier la création de cartes complexes.

Quest of the Amazons

Éditeur : Blue Byte • Date de sortie : été 99

Marre de ne diriger que des soldats rebutants dans les jeux de stratégie ? Alors, dites merci à Blue Byte qui féminise le genre avec cette quête des amazones. Elles nous feront découvrir de nouveaux bâtiments, construits dans des régions jusqu'alors étrangères à la série des Settlers. En plus d'un magicien versé dans l'art des pratiques séculaires, l'espion, un tout nouveau personnage, fera son apparition pour fêter l'événement. Non content de pouvoir se balader sans problèmes dans les territoires romains, égyptiens ou asiatiques, il pourra aussi voler des marchandises à ses ennemis. L'ensemble possède de quoi rendre fous ceux qui auront eu l'outrecuidance de se frotter à ces très efficaces guerrières. Les amazones, femmes combattantes, devraient donc ravir ceux qui attendaient un peu de renouvellement de la part d'un genre souvent répétitif. Un nouvel éditeur de cartes sera bien entendu intégré à ce jeu.

Return to Na Pali

Éditeur : GT Interactive • Date de sortie : juillet 99

Qu'on se le dise, Unreal n'était qu'un début. À peine a-t-on réussi à s'échapper de la planète Na Pali qu'un vaisseau militaire, l'UMS Bodega Bay nous tracte à son bord. La mission consiste à retourner sur Na Pali et à fouiller la carcasse d'un vaisseau qui s'est écrasé sur la planète pour y récupérer le résultat de nouvelles recherches militaires. Bien sûr, le commandant du navire découvre très vite la prisonnière et lui propose le marché de dupe suivant : retourner sur la planète et retrouver les fichiers importants en échange d'une amnistie complète. D'une certaine manière, ça sonne comme Alien, non ? Et tout cela, encore une fois, c'est trop beau pour être vrai. À travers les douze nouveaux niveaux de ce jeu, vous comprendrez qu'une fois de plus, il faudra s'évader vivant de cette planète maudite. Vous découvrirez trois nouvelles armes : le fusil d'assaut, une arme automatique à la cadence de tir incroyable ; le lance-roquettes et le lance-grenades, qui utilisent des projectiles pouvant être guidés sur leur cible et exploser sur commande. Bref, la panoplie du parfait joueur de Doom-like ! Et ce ne sera pas de trop pour affronter les nouveaux ennemis tel que le Predator, alias Pack Hunter qui fuit lorsqu'il est seul mais n'hésitera pas à vous sauter dessus s'il se trouve en compagnie de plusieurs de ses congénères. Le Spinner, ou Araignée, vous attaquera à distance, à coups de boules de feu et vous déchiquettera si vous vous approchez imprudemment de ses pinces et de ses mandibules. Enfin, le Terran marine, un soldat surentraîné et suréquipé, vous délestera de toutes vos munitions par simple réflexe de survie. Bref, voici un stimulateur de glandes surrénales que l'on attend avec curiosité !

Les Guides J de Jeunes Editions vous facilitent l'avenir

Commandez 3 guides, nous vous offrons le 4e !

Bon de commande

A compléter et à renvoyer sous enveloppe affranchie à **Jeunes Editions : 33, rue Ledru Rollin, 94200 Ivry-sur-Seine**

Merci de m'envoyer les Guides suivants : *(cochez les titres que vous souhaitez recevoir)*

EMPLOI

- ❑ 100 modèles de CV (Réf. 214) 69 F
- ❑ 100 modèles de lettres de motivation (Réf. 215) 69 F
- ❑ 100 questions posées à l'entretien d'embauche (Réf. 216) 69 F
- ❑ L'intérim, un passeport pour l'emploi (Réf. 234) 69 F
- ❑ Trouver un emploi sans diplôme (Réf. 259) 69 F
- ❑ Réussir les tests de recrutement (Réf. 233) 69 F
- ❑ Trouvez votre emploi grâce à l'Internet (Réf. 246) 69 F
- ❑ Le guide des emplois-jeunes (Réf. 243) 69 F

FORMATION • METIERS

- ❑ Les métiers de l'humanitaire (Réf. 209) 69 F
- ❑ Les métiers de l'audiovisuel (Réf. 220) 69 F
- ❑ Les métiers du sport (Réf. 224) 69 F
- ❑ Les métiers de la communication (Réf. 228) 69 F
- ❑ Pour quel métier êtes-vous fait (Réf. 241) 69 F
- ❑ Les métiers du livre (Réf. 266) 69 F
- ❑ Travailler avec des enfants (Réf. 255) 69 F
- ❑ Les métiers de la nature et de l'environnement (Réf. 218) 69 F
- ❑ Les métiers du multimédia (Réf. 211) 69 F
- ❑ Les métiers de la création (Réf. 221) 69 F
- ❑ Les métiers de la vente (Réf. 225) 69 F
- ❑ Les métiers du tourisme (Réf. 230) 69 F
- ❑ Profession : secrétaire et assistante (Réf. 257) 69 F
- ❑ Les métiers de l'informatique (Réf. 251) 69 F
- ❑ Les métiers du commerce international (Réf. 227) 69 F
- ❑ Profession : enseignant (Réf. 231) 69 F

ORIENTATION

- ❑ Que faire avec des études de droit ? (Réf. 212) 69 F
- ❑ Première année de médecine, réussir ou rebondir (Réf. 245) 69 F
- ❑ Guide de l'alternance et de l'apprentissage (Réf. 242) 69 F
- ❑ Que faire avec des études de langues (Réf. 239) 69 F
- ❑ Que faire avec des études de lettres ? (Réf. 226) 69 F
- ❑ Que faire sans le bac ? (Réf. 247) 69 F
- ❑ Se réorienter en cours de 1er cycle (Réf. 260) 69 F
- ❑ Que faire après un bac+2 ? (Réf. 249) 69 F

FONCTION PUBLIQUE

- ❑ Les métiers de la fonction publique (Réf. 204) 69 F
- ❑ Guide des concours de la fonction publique (Réf. 1001) 89 F
- ❑ Bien préparer les concours de la F.P. (Réf. 210) 69 F
- ❑ Les métiers de la FP territoriale (Réf. 219) 69 F

ETRANGER

- ❑ Guide des séjours à l'étranger (Réf. 201) 69 F
- ❑ Etudier à l'étranger (USA, Can., Aus.) (Réf. 203) 69 F
- ❑ Etudier en Europe (Réf. 202) 69 F
- ❑ Trouver un job à l'étranger (Réf. 011) 49 F

VIE PRATIQUE

- ❑ Guide des jobs étudiants (Réf. 002) 49 F
- ❑ Université, mode d'emploi (Réf. 022) 49 F
- ❑ Financez vos études (Réf. 005) 49 F
- ❑ Trouver un stage en entreprise (Réf. 205) 69 F

Soit .....titres à 49 F = ...F

Soit .....titres à 69 F = ...F

Soit .....titres à 89 F = ...F

Total des Guides J ..... F

+ 15F de port

*Je choisis mon 4e guide gratuit ! ** Réf. ____

*Je choisis mon 8e guide gratuit ! ** Réf. ____

* Sauf référence 1001

TOTAL GÉNÉRAL DE MA COMMANDE ..... F

Je joins mon règlement :

❑ par chèque à l'ordre de JEUNES EDITIONS ❑ par mandat

❑ par carte bancaire N° ____ ____ ____ ____

Date de validité : ____ ____ Signature

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ____ Localité : .....

N° de téléphone *(facultatif)* : ____ ____ ____ ____ ____

CPM

VOUS POUVEZ AUSSI COMMANDER :

Par téléphone : 01 45 15 23 63 du lun. au vend. de 9h30 à 17h00 *Paiement par CB*

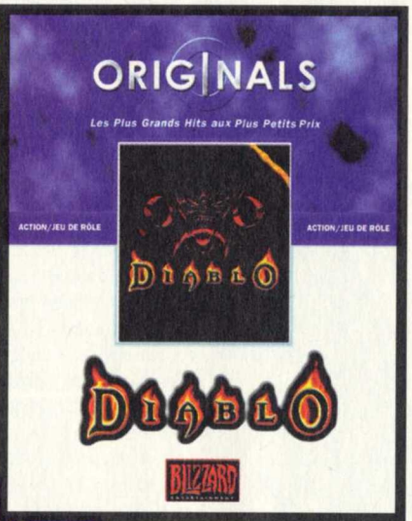
Par fax : 01 45 15 23 59 7 jours/7 - 24h/24; envoyez le bon de commande rempli *Paiement par CB*

Par minitel : 3615 JAP *Paiement par CB*

C'EST UNE ACTU TRÈS CHARGÉE POUR LES JEUX EN RÉSEAU CE MOIS-CI. IL Y A PLEIN DE BELLES CHOSES ET D'AUTRES PLUS MOCHES DONT ON VOUS PARLE PLUS BRIÈVEMENT À LA FIN. AVEC DES MOIS COMME ÇA, TOUT LE MONDE EST CONTENT : L'ACHETEUR QUI PAIE MOINS CHER, L'ÉDITEUR QUI PEUT ANNONCER DES CHIFFRES DE VENTES MONSTRUEUX, ET CLAUDE QUI EST CONTENT DE VOIR CETTE RUBRIQUE S'ALLONGER. *Léo de Urlevan*

PETITES BOURSES

DIABLO



Celui-là, j'aurais parié à 10 contre 1 qu'il était déjà en budget quelque part. En fait, non, on l'a trouvé dans de nombreux kits de CD-Rom ou de cartes sons, mais jamais à prix réduit tout seul. On a donc une sommité de plus dans cette rubrique. Il vous fera passer un bon moment, même si tout devient un peu répétitif au bout d'un certain temps. Ne partez pas non plus dans l'idée que c'est un jeu de rôles; c'est un jeu d'action très complet ou la magie est omniprésente.

Comme c'est la tradition dans tous les jeux se déroulant à une époque médiévale, un monstre est apparu ; il s'appelle Diablo et vous devez l'anéantir. Vous devrez descendre dans des donjons infestés de créatures démoniaques et booster votre personnage en apprenant plus de sorts et en améliorant son expérience (il faut pour cela tuer des monstres). Et j'en profite pour vous donner un scoop ! Il faut absolument que je la place maintenant ou que je me taise à jamais. Les niveaux de Diablo ne sont pas générés aléatoirement comme on vous l'a annoncé il y a quelques années. Pour le premier sous-sol, par exemple, le programme va choisir aléatoirement entre trois topographies de premiers sous-sols. Mais en aucun cas il ne va générer un sous-sol en temps réel. Il était temps que la vérité soit dite !

Configuration requise : Pentium 133, 16 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

WARCRAFT II DELUXE

Bon, celui-là, il ne date pas d'hier. Si vous voulez mon avis, c'est vraiment dépassé depuis longtemps. Pour vous donner une idée, quand Starcraft est arrivé ici, on l'a trouvé plutôt joli et riche en stratégie quand on l'approfondissait un petit peu, mais Warcraft II accuse vraiment son âge. D'un autre côté, c'est un classique immanquable. Donc, si vous vous sentez un petit côté nostalgique...

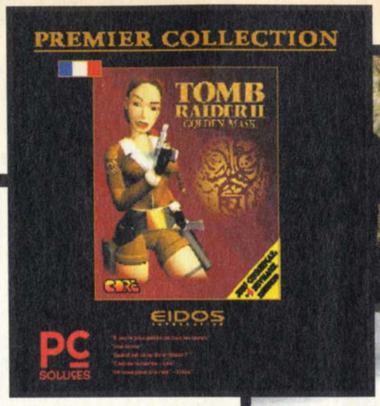
Configuration requise : Pentium 486, 8 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

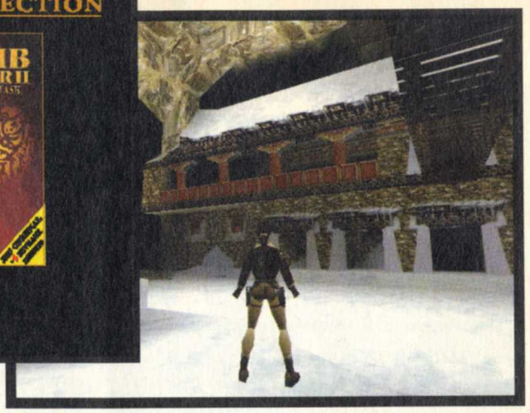
FOOTBALL MANAGER 98

Les amateurs de football sont divisés en deux catégories : ceux qui aiment les jeux vidéo et les autres. Dans les amateurs de foot qui aiment les jeux vidéo, il y a ceux qui préfèrent les jeux d'action et les autres. Les autres, ce sont ceux qui aiment les jeux de management d'équipes. Football Manager s'adresse à eux. On peut vraiment faire beaucoup de choses : modifier le prix des billets, vendre des gadgets en tout genre, agrandir le stade et, bien entendu, s'occuper de l'équipe, entraîner les joueurs, changer les stratégies. Il est cependant moins complet que L'Entraîneur mais possède cependant l'avantage de posséder des graphismes! C'est tout de même plus mignon de jouer avec des graphismes assez mignons.

Maintenant, comme dirait Rodolphe qui n'en perd jamais une pour râler, est-ce que c'est vraiment intéressant pour le passionné. Ce sont les données de l'an dernier qui sont dans ce jeu. En écrivant ces lignes, on en est déjà à la fin de la saison et Marseille s'est incliné devant le PSG. Donc, quelque part, ce jeu a deux saisons de retard. Et là, force est de constater que le management de foot, ce n'est pas comme celui d'une équipe de F1 où seul le nom d'un joueur change. D'une année sur l'autre, tout bascule et c'est peut-être démotivant de jouer avec des données caduques.

Configuration requise : Pentium 133, 16 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)





Tomb Raider II, Golden Mask

Revoilà la grosse vache ! Bon, je préfère vous le dire tout de suite, j'en ai marre de Lara Croft. Ce doit être le 15.000e texte que je me farcis sur elle... Marre, marre et marre. Bon, cette version, c'est la suite du 1, sous Windows 95 donc, mais avec 5 niveaux bonus qui ne sont là que pour convaincre ceux qui possèdent déjà la première édition de franchir le cap, et d'acheter une deuxième fois ce jeu. Bref, Eidos nous refait le même coup que l'an dernier. Remarquez, je suis sûr qu'il y a une clientèle pour ça. Nous aussi on a un autiste dans notre bureau. Il a tous les épisodes Star Trek en laserdisk ; tous. Je suis prêt à parier que lorsque ça sortira en DVD, il se rachètera la collection. Et tous ses lasers, il va vouloir me les refourguer ! Mais moi, pas con, je dirais non. Ben, j'aurais plus de tunes parce que je me serais acheté un stormtrooper grandeur nature sur Internet. Je ne jette pas l'argent par les fenêtres, moi !

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

Dark Earth

Bon, alors là, attention, je fais appel à ma mémoire ; faut pas confondre. Y a Dark (mais pas Colony, ni Sun ni Vengeance...) et Earth (mais pas Conquest, ni 2140 ni Sim...) mais lequel c'est déjà ? Eh bien, c'est un jeu d'aventure, avec une pincée d'action, très beau et carrément original. Cela se passe dans un futur apocalyptique où la Terre est recouverte d'une couche de poussière qui cache la surface de la lumière du soleil. Le personnage que vous incarnez est victime d'une malédiction qui le transforme peu à peu en monstre. Certains objets du jeu lui permettront de ralentir la progression de la "maladie" mais ce n'est qu'à la fin du jeu qu'un antidote sera disponible. Bref, on a droit à un scénario bien ficelé, une liberté de jeu assez grande mais certainement pas à quelque chose d'ennuyeux. La durée de vie est cependant un peu courte.

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

Incoming

Voilà sans doute mon petit préféré de ce mois-ci. Il faut dire que les p'tits gars de Rage Software font vraiment bien les choses : ils ont décidé de profiter de la puissance des processeurs actuels pour nous pondre des jeux qui bougent vraiment dans tous les sens. Il suffit de voir Expendable, testé ce mois-ci.

Dans Incoming, vous faites face à une menace extraterrestre. Bon, bien entendu, c'est du tir. Mais cela ne s'arrête pas à ça. En effet, vous tirez à partir de nombreux véhicules différents : hélico, tanks, avions, tourelles de défense et même soucoupes volantes ! Non seulement tout est très beau, que dis-je très beau ! Tout est magnifique, somptueux, à pleurer de bonheur, même sur une simple 3DFX. Donc, non seulement tout est tout ça, mais en plus le réalisme de pilotage est là.

Configuration requise : Pentium 233, 32 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

Heavy Gear

Vous êtes Edward Scott, soldat du Nord. Vous êtes chargé de combattre ceux du Sud. Pour cela, vous piloterez un robot armé jusqu'aux dents. Voilà pour l'histoire !

Concrètement, on est passé à côté du chef-d'œuvre. On peut tout faire : paramétrer son mech de A à Z en changeant chacune des parties du corps ; dans l'action, on straffe, on roule, on se relève après une chute, on peut donner des ordres aux équipiers. Bref, on a même quelques options en plus par rapport à la version jeu de société. Mais alors, pourquoi est-on passé à côté du chef-d'œuvre ? Pour plusieurs raisons : d'abord la maniabilité est une catastrophe. On passe de la souris au joystick et au clavier en deux secondes et c'est bien fatigant. Techniquement, c'est loupé. Ce n'est pas spécialement beau et l'animation n'est pas des plus fluides. Quant à l'IA des partenaires, elle est calamiteuse. Ce sont des militaires mais quand même ! Si vous vous faites laminer devant eux, ils ne bougeront pas. Il faut donner l'ordre d'agir !

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo
Prix : environ 100 F (15 Euros environ)

En bref

Bon, ce mois-ci, il y a vraiment beaucoup de choses, même dans les "brefs".

- Tout d'abord, vous avez sans doute remarqué que Sierra (enfin Havas, Cendant... Je sais plus comment les appeler ceux-là...) venait de créer une gamme "budget" pour les produits Blizzard. Ça s'appelle Collection Originals. C'est donc dans cette gamme que sortira un peu plus tard Starcraft et... et puis c'est tout !

- Civilization II à un prix abordable. En plus, c'est la version multijoueur qui est proposée ici à environ 150 balles (un peu plus de 20 euros). On pourra jouer à 6 (bots compris) sur Internet, par réseau, par modem ou à tour de rôle (ben oui, vu que c'est du tour par tour de toute façon...). Bon, sinon, ça reste Civ II et c'est quand même pas du tout neuf.

- Chez Havas (enfin, Sierra, Cendant...), on trouve aussi des produits de second ordre. Enfin, disons qu'ils plairont peut-être aux amateurs. On a par exemple Pêche en rivière qui donnera un teint encore plus blafard aux joueurs ayant éventuellement l'envie de sortir de chez eux. Enfin, pendant ce temps-là, ils vont pas zigouiller du poisson. La pêche à la dynamite n'est pas prévue dans le jeu. Ça manque de fun.

On a aussi Pro Pilot USA, à fuir : une réalisation misérable, des graphismes très moches et un réalisme à revoir. Ça serait risible si, en face, il y avait quelque chose de potable. Malheureusement, on a l'indétronable Flight Sim et son cortège de bugs.

Et puis on a la bonne nouvelle : Halflife. Non, c'est pas encore à 100 balles malheureusement. Mais on peut se le procurer dans une version plus luxueuse. On a le jeu en lui-même, dans sa dernière version (tous les patchs sont inclus), Team Fortress, toutes les cartes multiplayer officielles et le guide du jeu. Enfin, ça coûte quand même 350 francs environ (ça fait dans les 40 euros). Mieux vaut peut-être attendre quelques mois pour l'avoir à 100 balles.

- Chez Cendant (enfin, Sierra, Havas...), on a une compilation Mac (visiblement, c'est le premier d'une série). Ça s'appelle Best of Mac et y a Caesar 2, Lighthouse et 3D Ultra Pinball 2. Ça coûte 250 francs environ (dans les 40 euros).

- Et une histoire drôle pour la fin : Microsoft sort un jeu budget!!! Et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit de Age of Empires et de son add-on. Bon, c'est 250 balles. Chez Microsoft, y a un cap psychologique au-dessous duquel il ne faut pas descendre, c'est celui des 200 francs. Si vous voyez un produit Microsoft à moins de 200 francs (ne me proposez pas des porte-clés, ni des stylos, j'en ai plein les poubelles...), prévenez-moi !

CRASH TEST

UNE FOIS DE PLUS, GUILLEMOT SAUTE SUR LE MARCHÉ DE L'ACCÉLÉRATION 3D AVEC UN PRODUIT QUI A DE QUOI SÉDUIRE LE PLUS GRAND NOMBRE. SA CARTE, BASÉE SUR L'ÉTONNANT CHIPSET DE NVIDIA, LE TNT2, SE RÉVÈLE EN EFFET D'UNE RAPIDITÉ DÉTONANTE !

PLASTIC DE RÊVE

Maxi Gamer Xentor Rive TNT2

À chaque Crash-test, la question se pose : a-t-on affaire à la carte qui va tuer la concurrence ? J'imagine à chaque fois le lecteur angoissé devant la profusion de l'offre du marché qui semble, chaque jour, proposer mieux que la veille. On a cru, un temps, que 3Dfx était la compagnie qui nous offrait le nec plus ultra, et l'on se disait qu'il n'y avait plus à réfléchir. Mais vous le savez, il n'y a pas de monopole ici, et la concurrence a vite fait de trouver une réponse encore plus séduisante. Riva, puisque c'est d'elle qu'il s'agit ici, était passée à côté du coche l'année dernière, avec le chipset TNT qui ne tenait pas toutes ses promesses et n'avait pas de quoi lutter contre l'image de marque des Voodoos. Mais ce TNT2, croyez-nous, est une puce qui a de quoi rendre fou le plus exigeant des joueurs.

REVUE DE DÉTAIL

Commençons par présenter ce que ce chipset propose de mieux que le chipset Voodoo3. Tout d'abord, il dispose de toutes les fonctions qui font encore défaut à la puce de 3Dfx, à savoir le support du mode 32 bits, l'AGP Texturing 2x et 4x, un Z-Buffer de 32 bits, taille maximale des textures de 2048x2048 pixels, Bump Mapping en une seule passe. La mémoire vidéo est de 16 Mo, mais la version Xentor 32, équipée du TNT2 Ultra, est équipée de 32 Mo.

Bon, passons au cours de mise à niveau, car ce qui précède est, je le concède, assez "imbitable". Le mode 32 bits est un procédé de codage des couleurs de 32 bits. Cela permet, pour faire simple, d'obtenir un plus grand nombre de nuances qu'en 16 bits (adopté par 3Dfx pour le Voodoo3), au prix d'une perte de performances notable. Il faut noter que, pour le moment, aucun jeu ne propose de couleurs 32 bits, mais cela risque de changer dans l'avenir (avec Quake III notamment).

L'AGP Texturing est une technique qui permet de transférer les textures directement de la mémoire vive du PC vers la carte vidéo sans passer par la mémoire de carte graphique. Ce procédé est plus lent, car la mémoire vidéo a une vitesse de transfert très supérieure à celle de la mémoire vive. Mais l'intérêt apparaît lorsqu'un jeu utilise énormément de textures, et que la mémoire vidéo devient pleine. Pour les cartes qui ne sont pas dotées d'AGP Texturing (comme les 3Dfx), il faut vider une partie des textures inutiles de la mémoire vidéo, et y mettre les textures utiles. C'est très lent à l'utilisation, bien plus lent qu'avec l'AGP Texturing. Mieux, l'AGP Texturing permet de passer la limite actuelle des textures de 256x256 pixels et d'atteindre des textures de 2048x2048 pixels. Là encore, cela n'est pas utilisé par les jeux actuels, mais ça le sera sans doute bientôt.

Pour ce qui concerne le Z-Buffer 32 bits, sachez que c'est une technique qui permet de classer les pixels dans l'espace par ordre d'éloignement pour ne dessiner à l'écran que ceux qui sont visibles. Avec un Z-Buffer de 32 bits, on obtient une précision plus importante qu'avec l'ancien Z-Buffer 16 bits (encore en usage chez 3Dfx). Bref, c'est mieux.

Concernant le Bump-Mapping en une seule passe, c'est une technique qui permet d'obtenir un relief convaincant sans surcharger le processeur. Il s'agit d'un traitement de la texture qui fait ressortir ses reliefs. Faire cela en une seule passe signifie que le traitement sera effectué en une seule fois, alors que certains chipsets ont besoin de 2, voire 3 cycles. Là encore, le TNT2 permet un gain en termes de vitesse.

Comme on le voit, le chipset de nVidia est donc paré pour l'avenir puisqu'il intègre toutes les nouvelles fonctions qui ne sont pas encore prises en compte par les jeux. C'est donc un pari pour l'avenir, sachant qu'avec les jeux actuels, de toute façon, ça fonctionne parfaitement bien.

BLOC TECHNIQUE

NOM : MAXI GAMER XENTOR
CONSTRUCTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL
PRIX : ENV. 1000 F TTC
SUPPORT : DIRECT3D ET OPENGL.
CARACTÉRISTIQUES : CARTE AGP 2X 4X, 16 MO DE RAM.
CONNECTIQUE : SORTIE MONITEUR.
VENDUE AVEC : CD D'INSTALLATION, XING DVD PLAYER, 4 DÉMOS (MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION, SPEED BUSTERS, SCARS, TONIC TROUBLE)

CA VA VITE OU ÇA VA VIIIIITE ?

Mais assez parlé de technique, je vous ai assommé de termes techniques, mais la question fondamentale, après tout, est de savoir si cette carte peut être utilisée sans problème avec les jeux. La réponse est oui, sans aucun doute, puisque les jeux que nous avons lancés n'ont posé aucun problème de compatibilité, que ce soit en Direct3D ou en OpenGL. Aucun d'entre eux n'est descendu sous la barre des 25 fps, quelle que soit la résolution adoptée. L'impression de vitesse et de fluidité est parfaite, quelle que soit la résolution adoptée, et Half-Life se révèle extraordinaire en 1024x768. Sachez-le, la Xentor est parfaite pour les jeux actuels et déjà prête pour ceux qui pointent à l'horizon. Il faut simplement savoir que les Doom-like basés sur le moteur de Quake se révèlent plus rapides sur un chipset Voodoo en OpenGL, car le miniGL est vraiment très performant. Reste qu'à l'avenir, les avancées technologiques du TNT2 risquent de payer et que de nouveaux drivers, encore plus performants, sont en test chez Guillemot pour améliorer sensiblement la vitesse d'affichage. Cette carte est donc un excellent choix pour ceux qui veulent une carte performante, pas trop chère, et qui ne veulent pas en changer avant au moins un an. *Yann*

PERFORMANCES

ACCÉLÉRATION DIRECT3D : EXCELLENTE (5/5)
ACCÉLÉRATION OPENGL : TRÈS BONNE (INFÉRIEURE AU 3DFX MINIGL) (4/5)
QUALITÉ D'AFFICHAGE : EXCELLENTE (COULEURS 32 BITS, Z BUFFER 32 BITS) (5/5)

EN RÉSUMÉ

ON APPRÉCIE : LA PUISSANCE, LA PROPRETÉ DE L'IMAGE, LES FONCTIONS SUPPORTÉES
ON REGRETTE : PAS DE SUPPORT DU S3TC

BEST OF THE BEST

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 4.

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour + des centaines de jeux PC

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes :
Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 85 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Âge** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

PC Soluces 27

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

6 raisons de braquer votre grand-mère

$hopping

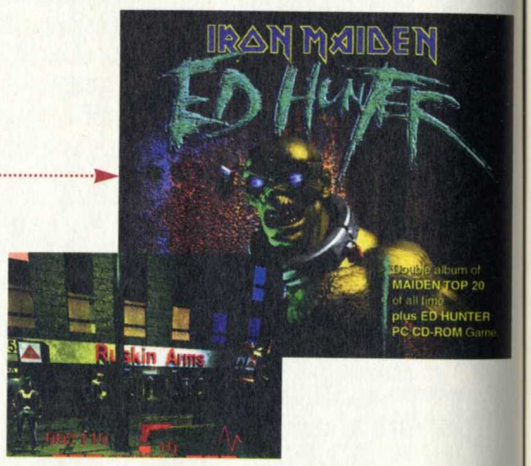
Virtual RC

Ce petit boîtier va réjouir ceux qui possèdent la "double nationalité" de joueur PC et d'amateur de modèles réduits. En effet, il permet de connecter une radiocommande à son PC, rendant ainsi les jeux de voitures ou les simulateurs de vol plus faciles à prendre en main. Seul défaut, non imputable au produit : il n'y a pas de bouton de tir sur les radiocommandes. Autrement, les télécommandes les plus perfectionnées permettent de s'amuser vraiment comme un fou, particulièrement avec Re-Volt dont François vous parlera plus longuement le mois prochain lors du test.

Constructeur : Serpent

Prix : env. 600 FTTC

Iron Maiden - Ed Hunter



Oui, Arioch, oui... C'est un best of Iron Maiden. Je ne me prononcerai pas quant à la qualité musicale, mais je me pencherai plutôt sur le "plus produit" qui nous intéresse directement puisqu'il s'agit d'un jeu vidéo PC. En quelque sorte, c'est un Virtua Cop, c'est-à-dire qu'avec la souris, on déplace un curseur à l'écran et on tire sur des méchants. Marco, de "Playmag", en est tout excité : il crie à tue-tête "6,6,6, the number of the beast". Je lui ai offert ce CD et il était tout content. C'est bien, parfois, de rendre quelqu'un heureux ! Si vous aussi vous connaissez un fan d'Iron Maiden, n'hésitez pas à lui faire ce cadeau, il vous en sera éternellement reconnaissant.

Éditeur : EMI

Prix : env. 140 FTTC

Studio MP10

Cette solution de montage vidéo externe devrait ravir les amateurs de vidéogags. Elle est destinée au grand public puisque le boîtier se branche sur le port parallèle et ne nécessite donc aucun bricolage du PC. La compression s'effectue au format MPEG 1, capable de stocker environ une heure de vidéo sur un CD-ROM. Utilisant le standard Direct Show, ce logiciel permet d'obtenir une prévisualisation du montage en temps réel et plein écran. Il est possible également d'inclure des titres et sous-titres et il existe une bibliothèque d'environ trois cents effets et cent transitions.

Constructeur : Pinnacle Systems

Prix : env. 2 000 FTTC

Monster Sound MX300

Cette nouvelle carte signée Diamond se veut le nec plus ultra du son 3D dans les jeux PC. Elle supporte le standard Aureal A3D grâce auquel on bénéficie dans les jeux d'un effet spatial très convaincant. Elle supporte aussi un format de son DVD (AC-3), digne du cinéma, mais comportant seulement quatre sorties d'enceintes. Il faut alors équiper la carte-son d'une carte-fille pour en obtenir six et disposer ainsi d'un son de qualité. Ceci dit, si l'on veut profiter au mieux des DVD, rien ne remplace une carte de décompression MPEG-2 équipée d'une sortie AC3. Plus chère, certes, mais nettement plus performante et ne nécessitant pas forcément un équipement PC énorme pour tourner correctement.

Constructeur : Diamond

Prix : env. 700 FTTC

Précision

Nous vous parlions le mois dernier du kit d'enceintes Guillemot, le Maxi Subwoofer 720 5D en vous disant qu'il ne comptait que deux satellites et un caisson de basses pour un prix avoisinant les 900 F. Ce n'est pas faux, mais une version avec quatre satellites est également disponible au prix de 1 000 F env. Quoi ? 100 F seulement pour deux satellites en plus ? J'achète !

Pro Visual 17"

Ce moniteur de 17" est l'un des moins chers du marché. On n'en attendait pas moins de Trust, le casseur de prix par excellence. Doté d'un pitch satisfaisant de 0,24 mm et d'une résolution maximale de 1280x1024 pixels en mode non entrelacé, il devrait permettre aux amateurs de sensations fortes de s'éclater sur écran géant. Conforme aux normes MPR-II et DDC-28, donc plug and play, il dispose en plus de réglages OSD (On Screen Display), qui affichent à l'écran les modifications de l'utilisateur. Ceux qui en veulent encore plus et disposent de moyens conséquents pourront se laisser tenter par le Pro Vision 19", pitch 0,22 mm, résolution maximale de 1600x1280, vendu environ 4 000 F TTC.

Constructeur : Trust

Prix : env. 1900 F TTC

Pen Partner

Décidément, L'iMac se fait remarquer ! La nouvelle tablette au format USB signée Wacom reprend, en effet, ses couleurs. Très esthétique, elle n'en est pas moins performante, Wacom étant spécialisé dans ce domaine depuis longtemps. L'installation est très simple car la connexion au port USB permet de brancher la tablette à chaud. À noter : elle est proposée en deux versions, la première comprenant le logiciel de dessin PaintPartner Classic de Metacreation (auteur de l'incroyable Painter), la seconde avec Disney Interactive et destinée aux enfants.

Constructeur : Wacom

Prix : env. 700 F TTC

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction du maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

STAR WARS™
EPISODE I
LA MENACE FANTÔME™

Tu succomberas.

Une Sélection Europe 2

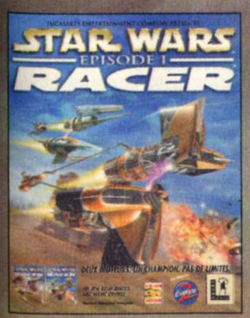
Produit et distribué par Ubi Soft

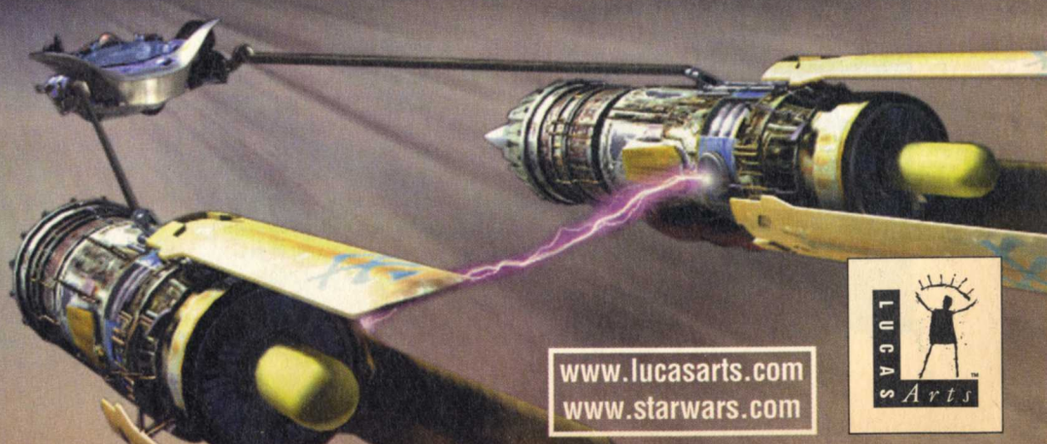
Prochainement sur PC CD-ROM

© Lucasfilm Ltd & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

STAR WARS™ EPISODE I RACER™

Je vaincrai.





www.lucasarts.com
www.starwars.com

LUCAS Arts™

PAS DE PHOTOS S'IL VOUS PLAÎT !
TOUT D'ABORD, JE TIENS À DIRE UN BONJOUR CHALEUREUX À AMINE ET SES COPAINS/COPINES QUI SONT EN TRAIN DE CRÉER LE PREMIER FAN CLUB OFFICIEL SUR MOI. RIEN QUE ÇA ! QUELLE BONNE BLAGUE... JE TIENS À DIRE TOUT DE SUITE : MON NOM D'ARTISTE EST COPYRIGHTÉ ET MON AGENT EST UN REQUIN MAIS, SI VOUS FAITES PARTIE DU FAN CLUB, VOUS AUREZ DES PRIX SUR MES PHOTOS ET MES ARTICLES DÉDICACÉS (ET ATTENDEZ 60 ANS POUR MES RELIQUES...)
SINON, JE ME DÉPÊCHE DE FAIRE CETTE RUBRIQUE CAR IL Y A UNE TONNE DE COURRIER ALORS QUE JE DOIS PRENDRE L'AVION POUR ALLER À L'E3 DANS TROIS HEURES. JE VOUS JURE, C'EST PAS FACILE TOUS LES JOURS D'ÊTRE UNE STAR ET DE VOYAGER DANS LE MONDE ENTIER.

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 2701 LORDS OF MAGIC, SILVER

Je n'arrive pas à utiliser les cheat codes dans Lords of Magic et dans Silver, comment arriver à tuer Apocalypse ?

Mary

Réponse expresse : pour tuer Apocalypse, il faut utiliser ton propre bouclier afin de lui renvoyer à la figure ses boules de feu. Sinon, lorsqu'il est à côté de toi, il faut utiliser tes coups spéciaux (c'est-à-dire tes «bottes»).

RÉF. 2702 BALDUR'S GATE

Je viens de commander PC Soluces 24 pour la soluce de Baldur's Gate, mais j'aimerais savoir où se trouve la taverne «La lame et les Étoiles».

Renaud Barthes

Réponse expresse : tu trouveras justement ce renseignement (et quelques autres j'espère) dans la deuxième partie de la soluce, à la référence **(Baldur6,1)**, c'est-à-dire le quartier sud, à droite du quartier des quais.

RÉF. 2703 MYST, FORT BOYARD

Je suis bloquée à Myst dans le monde de Stonekeep (énigme du bateau) car je ne sais pas revenir sur le monde initial. Il me semble qu'il faut appuyer sur un des boutons de sa boussole mais je ne sais pas lequel. Pourriez-vous m'aider ? Et dans Fort Boyard, où pourrais-je trouver la soluce complète car le numéro de PC Soluces est épuisé ?

Marianne

Réponse expresse : pour la soluce complète, il faudra attendre la sortie (hypothétique) dans un best of PC Soluces, mais tu peux toujours utiliser la rubrique SOS pour poser tes questions, elle est faite pour ça, non ?

RÉF. 2704 L'ENTRAINEUR

Quelle est l'équipe de foot la plus forte de l'Entraîneur 97/98 ? Toujours pour ce jeu, comment arriver à rentrer le nom d'Aimé Jacquet avec les accents correctement mis ? Est-ce que l'Entraîneur 3 est prévu ? Y a-t-il des codes ou des astuces hexa-décimales pour ce jeu ?

Yanick

Réponse expresse : pour l'équipe la plus forte, il faudra attendre la réponse de lecteurs passionnés _Rodolphe a bien un avis mais il ne veut pas se faire d'ennemis_ (ND Rodolphe : c'est faux, il ne m'a même pas demandé mon avis, l'équipe la plus forte est la Juventus, Jeff ne s'intéresse qu'au patinage artistique !). Pour Mémé, ton problème vient du fait que c'est un jeu anglais à l'origine et que ces mauvais perdants font tout pour nous gâcher le plaisir d'être CHAMPIONS DU MONDE, il n'y a rien à faire, donc. Pour l'Entraîneur 3, c'est sûr qu'il y en aura un, tout comme on continuera à jouer au football au 21e siècle (ce sont des valeurs sûres).

RÉF. 2705 1001 PATTES

Y a-t-il des codes pour passer les niveaux ?

Antoine

RÉF. 2706 GOBLINS 3

Je suis bloqué car je n'arrive pas à avoir les gros bâtons de dynamite permettant de détruire la tour de Fourbalus, celui qui possède le sac de sortilèges de Ooya. Sinon, existe-t-il des codes pour ce jeu ?

Philippe

RÉF. 2707 SETTLERS 3

Existe-t-il des codes pour ce jeu, car j'ai vraiment du mal, malgré le guide déjà paru ?

Alexandre le Settler

RÉF. 2708 LANDS OF LORE, ANNO 1602

Dans Lands of Lore, je tourne en rond car je ne trouve pas le cœur qu'on doit obtenir lorsqu'on tue les monstres de pierre. Et pour Anno 1602, avez-vous des codes car je suis rapidement coincé, faute d'argent ?

Y. Lemoine

RÉF. 2709 FIFA 99

Quels sont les codes ?

Yoan Hullois

RÉF. 2710 ULTIMA VIII

Avez-vous déjà publié la soluce de ce jeu ? À défaut, je suis bloqué car, lorsque je veux devenir Nécromancien, je rapporte la dague et j'utilise le sort «creuse» pour parler aux anciens nécromanciens. L'un d'eux me dit de me rendre à la montagne du cirque sacré et d'invoquer un golem qui m'ouvrira la porte de la halle du roi montagne, mais je ne trouve ni cette porte ni cette montagne. Savez-vous où elles sont ?

Romga l'avatar

Réponse expresse : à mon grand regret, nous n'avons fait la solution d'aucun Ultima.

RÉF. 2511 CARMAGGEDON 2

Quels sont les astuces de Carmaggedon 2

Ludovic Marin

RÉF 2712 THIEF DARK PROJECT

Vous n'auriez pas des codes pour ce jeu ?

Le Fabre

RÉF. 2713 LEISURE SUIT LARRY 7

J'ai quelques petits problèmes avec Larry : comment se débarrasser de Tueur, le chien dans le poste de pilotage ? Et comment ouvrir les cales avant et arrière. Et puis à quoi sert la télécommande que l'on trouve sur la table de mixage après le concert des Roplopettes. Et, enfin, comment téléphoner au numéro sur le téléphone du hall (le numéro 1134).

Grodon Freeman

RÉF. 2714 UNDER A KILLING MOON

Après l'installation, le jeu m'envoie le message «Pas de souris, installez une souris et recommencez». Que faut-il faire ?

Julien

Réponse expresse :
Appelle la hot-line de EIDOS (01 41 06 96 75), ils ont un classeur plus épais que le Bottin sur les bugs d'Under a Killing Moon et ils pourront sûrement t'aider.

RÉF. 2715 CARMAGGEDON

Y a-t-il des codes pour ce jeu ?

David

RÉF. 2516 CONSTRUCTOR, MASTER OF DIMENSIONS

Quels sont les codes pour ces deux jeux ? Dans Master of Dimensions, comment battre le Gang des Tigres, comment ouvrir la porte du château du sorcier, comment attraper le voleur qui vole une voiture (dans la ville du Gang des Tigres) ?

Romain Reynaud

RÉF. 2517 FALLOUT 2

Dans les grottes toxiques, après avoir libéré Souriant, on voit un ascenseur mais pour l'actionner il faut réparer le générateur : peut-on le réparer ?

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF. 2407 THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Demande à Bonnesoupe la boisson avec le parapluie.
Prends ce dernier et utilise-le sur les ailes du moulin.

Le Shnock de poche

RÉF. 2411 DARK OMEN

Au menu principal, tape FUDGEISLUSH pour activer le cheat mode. Dans le gestionnaire de troupes tu peux alors utiliser les touches :
«Ctrl»+»C»+»E» : pour augmenter l'expérience
«Ctrl»+»C»+»G» : pour gagner 1000 $
«Ctrl»+»C»+»T» : pour enlever 1000 $
«Ctrl»+»C»+»U» : unité incassable

Le Shnock de poche

RÉF. 2416 DISCWORLD 2

Utilise les bottes en fer sur la bouteille de génie que tu utiliseras avec la puanteur abominable planant sur un des trois clochards. Prends le couteau à la morgue et coupe le filet aux quaies. Mets le poids (de «Hollywood»: c'est-à-dire qu'il faut prendre le poids et coller dessus l'étiquette se trouvant dans la boîte aux lettres) sur l'hameçon et pousse-le (mais c'est à l'acte suivant). Le jupon de mannequin chez Pat Hachou te servira de protection. Mélange la bière (Taverne du Troll) et le maïs (planteur) et donne le tout au coq.

Le Shnock de poche

RÉF. 2424 DISCWORLD

Regarde le bigoudi, parle à la femme puis au coiffeur.
Lorsque ce dernier est perdu dans ses pensées, utilise le pickpocket (NDJEFF: la fonction pickpocket ?) sur la poche du coiffeur.

Le Shnock de poche

RÉF. 2513 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Il faut utiliser le collier de Sophia avec une perle et, une fois qu'elle le retire, utilise la boîte de plomb sur le collier.

M. F.

RÉF. 2506 DAY OF THE TENTACLE

Pour délivrer le Dr Fred, sur le toit, entre dans la maison par la fenêtre de droite et prends la corde qui saucissonne Fred. Ressors sur le toit par la fenêtre et utilise la corde sur la poulie puis descends par la cheminée. Va dehors et utilise la corde pendante sur le cousin Ted. Rentre à la maison et monte sur le toit par la cheminée. Là, tire sur la corde puis remonte encore sur le toit et entre par la fenêtre. Utilise la peinture rouge sur Ted puis utilise Ted avec Fred. Utilise la corde avec Fred, sors sur le toit et tire la corde.
Pour ouvrir le coffre, utilise la cassette avec le magnétoscope et enregistre (bouton rouge). Rembobine la cassette et appuie sur «EP» (vitesse lente) puis «Play». Descends alors pour aller ouvrir le coffre.
Pour récupérer la pièce de Chewing-gum, utilise la barre à mine obtenue auprès du voleur près de la voiture dans le jardin (il te la remet en échange des clés de la voiture). Tu pourras alors mastiquer le chewing...
Entrée de Laverne dans l'horloge : il faut donner au gardien du chenil l'invitation pour aller dîner que l'on a gagnée au concours. Utilise le chat et la voie est libre pour aller à la cave par l'horloge.

Mathieu Percot, Nicolle Colin

REF. 2502 KARMA

Voir réponse Ref. 2620 plus loin.

Jeff

RÉF. 2509 ZORK GRAND INQUISITOR

Pourquoi vouloir prendre les deux torches ? Moi je crois qu'une seule suffit mais c'est à vérifier...

M.F.

RÉF. 2510 SHADOW OF THE COMET

Prends le bidon vide et utilise-le sur le naphte.

Le Shnock de poche

RÉF. 2516 THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Les vers se trouvent dans les biscuits qui sont dans le restaurant. Prends un biscuit et mange-le pour les trouver puis utilise-les avec les poulets.

Mathieu Percot

RÉF. 2608 LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Si mes souvenirs sont bons, il faut faire glisser la souris très lentement car la fente du distributeur n'est pas évidente à trouver.

L'inconnu

RÉF. 2610 FINAL FANTASY 7

Il n'y a pas de codes mais PC Soluces a donné des sauvegardes dans le numéro 18 et un éditeur de sauvegardes dans le numéro 19.

Hugo Saad

RÉF. 2620 KARMA

Pour le code du boulier, je nommerai les lapidaires par leur position cardinale en commençant par celui en haut à droite et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre : Nord-Est : 5, Est : 4, Sud-Est : 2, Sud-Ouest : 7, Ouest : 1, Nord-Ouest : 3.
Sur l'abaque, la perle du haut vaut 5 et celles du bas valent toutes 1.

Catherine Legoutteux

Réponse expresse : Rodolphe me dit que cela devrait être possible mais il n'a jamais réussi car il n'avait pas une compétence réparation assez élevée. En tout cas, cela n'empêche pas de finir le jeu...

RÉF. 2518 L'AFFAIRE MORLOV

Un indice me serait utile : dans le studio d'Irina se trouve un ordinateur dont le «login» est «Irina» mais quel est le mot de passe ?

Jean-Marc Ambrosini

RÉF. 2719 PENTIUM II 450 ET DEMI

J'ai acheté un Pentium II 450 et je me demande si je ne me suis pas fait escroquer car le panneau de configuration de Windows m'indique que c'est un 350 et aussi l'utilitaire docteur Watson. Pourtant, au démarrage, il y a bien écrit que c'est un Pentium 450. Et puis j'ai aussi des problèmes entre mon lecteur de disquettes et le CD-Rom (ils ne tournent pas ensemble et m'abreuvent de messages d'erreur). J'ai contacté le revendeur mais j'ai l'impression que mes questions l'ennuient.

Réponse expresse : un revendeur est toujours ennuyé une fois qu'il a vendu un PC quand on revient pour des problèmes techniques, mais dans ton cas les choses paraissent sérieuses. Déjà, l'indication de fréquence différente signifie sûrement que ce n'est pas un vrai processeur Intel mais un AMD 350 Mhz (ou un Cyrix : ce sont des concurrents d'Intel) qui est vendu «équivalent» (en terme de puissance) à un Intel 450 Mhz (d'où l'indication au démarrage) mais qui tourne en fait à 350 Mhz (d'où l'indication dans Windows). Si c'est cela, tu ne peux rien faire, sauf si le vendeur t'a abusé en affirmant que c'était un processeur Intel 450 Mhz (ou que la facture l'indique précisément). Sinon, il est possible que cela soit un Pentium 350 Mhz overclocké (poussé) à 450 Mhz : là aussi ce serait malhonnête. Dans tous les cas, la seule façon d'être sûr de ton processeur, c'est d'ouvrir ton PC, de voir la fréquence et la marque écrite sur le microprocesseur, mais c'est une opération un peu délicate pour un débutant (surtout que tu as déjà assez de problèmes). Demande au vendeur qu'il te le prouve. Pour les problèmes entre le lecteur de disquettes et le CD-Rom, cela montre clairement qu'il a été mal installé : tu peux retourner voir ton revendeur et l'obliger à finir correctement (et gratuitement) le boulot ! S'il te fait des problèmes, envoie- nous son adresse et on la passera pour que nos lecteurs évitent ce margoulin.

RÉF. 2520 FABLE

Je suis dans le monde de la forteresse engloutie et j'ai déjà la pelle, le trésor, la parure du dieu poisson (Khor) et la carte du trésor. Que faire ensuite ?

Chris

RÉF. 2521 SILVER

Où se trouvent Thaddeus et sa machine ?

EJK

Réponse expresse : va voir le professeur Vielding à la bibliothèque, il t'indiquera comment contacter Thaddeus. Reviens ensuite voir le marin Rain : grâce au doublon maudit, il t'emmènera à Thaddeus.

REF. 2522 SILVER

Comment ouvrir les coffres quasiment invisibles dans le décor ? Où se trouvent les deux clés dont on a besoin dans le palais de Glass (clé bleue et clé rubis) ? Je suis à la fin du jeu et pourtant il me manque la cinquième arme magique dans mon inventaire : où est-elle ? Y a-t-il des codes pour Silver ?

Dark Warrior

RÉF. 2523 SHADOW OF THE COMET, KING QUEST 6

Pour Shadow of the comet, comment descendre dans le puits (l'échelle est trop courte), comment trouver le camp des gitans dans la forêt, comment éviter de se faire tuer au phare, comment assembler des objets de l'inventaire ? Dans les catacombes de King Quest 6, comment trouver le quatrième objet, c'est-à-dire que j'ai les pièces, le crâne, le bouclier mais pas la dague de la dame céleste. Cela m'aiderait à vaincre le Minotaure (car quand je l'affronte avec l'écharpe rouge, le jeu plante).

Chatonx

système D

Est-ce que le bug de l'an 2000 va mettre votre PC hors service ? Comment tracer des lignes, jouer avec la résolution d'écran ou observer les agissements de votre système d'exploitation... Voici ce que vous trouverez ce mois-ci dans cette rubrique où l'on en apprend toujours un peu plus sur les PC et leur système d'exploitation.

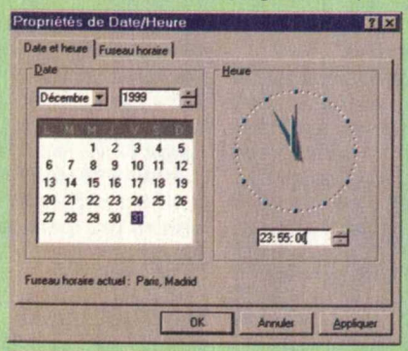
ARIOCH
(ariochld@aol.com)

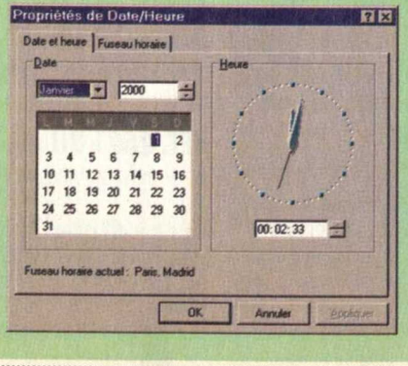
LE BUG DE L'AN 2000

Plus on se rapproche de la date fatidique, plus on va en entendre parler. Certains préconisent même de faire des réserves de nourriture ou d'argent pensant que rien ne fonctionnera correctement en matière d'informatique dans la nuit du 31 décembre 1999 au 1er janvier 2000. Bonne année ! Franchement, j'ai du mal à croire que d'ici-là tout système informatique un peu professionnel ne pourra pas pallier cette éventualité. Mais suis-je réellement un optimiste insouciant ? Probablement... mais j'avoue que si on passe l'an 2000 sans problèmes, le risque est de reculer pour mieux sauter...

Mais au fait, c'est quoi ce bug ? En résumé, depuis le début de l'informatique, on a pris l'habitude de coder la date non pas sur quatre chiffres (type "**1999**") mais seulement sur deux et on ajoutait "**1900**" pour obtenir la date. Par exemple, "**99**" ça donne "**1999**". Par la suite, tout le monde a continué à coder les années seulement avec deux chiffres etc. C'est ainsi que dans beaucoup de logiciels, on ne peut rentrer la date que sur deux chiffres. Tout allait pour le mieux jusqu'à ce que quelqu'un suggère qu'après "99", on allait probablement se retrouver en "00". C'est-à-dire qu'après le 31 décembre 1999, on allait se retrouver au 1er janvier 1900. La chose étant relativement gênante pour toute application informatique utilisant une date. Très gênant sûrement pour tout ce qui concerne la gestion de notre argent dans les banques mais cela pourra perturber absolument tout ce qui utilise une date pour fonctionner.

Il est normal de s'interroger sur les risques pour nos ordinateurs. Mais il n'y en a pas vraiment. Disons, presque pas ! Si la carte-mère de votre ordinateur code toujours les adresses à l'ancienne mode et que vous n'avez rien pour contrecarrer la chose, vous obtiendrez peut-être des choses étranges sur les programmes qui utilisent des dates comme une gestion de compte ou la réception des messages d'un Newsgroup. Mais en aucun cas votre ordinateur ne tombera en morceaux !





La grande question est de savoir si votre ordinateur est prêt à faire le petit pas qui vous mènera vers l'an 2000. Pour cela, il suffit simplement de simuler cet événement…

Sur la barre de tâches de Windows, double-cliquez sur l'heure. Dans le cas où l'horloge n'est pas affichée sur la barre de tâches, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" puis allez sur "**Paramètres**" pour ouvrir le "**Panneau de configuration**". Double-cliquez sur l'icône "**Date/Heure**" pour afficher la boîte de dialogue de "**Propriétés de Date/Heure**". Changez la date pour indiquer le 31 décembre 1999. Ensuite, mettez l'heure sur "**23:55:00**". Cliquez sur "**OK**" pour sortir et éteindre l'ordinateur. On fait donc la chose normalement en cliquant sur le bouton "**Démarrer**", "**Arrêter**" et "**Arrêter l'ordinateur**". Dès que possible, éteignez-le complètement. Il nous reste donc un peu moins de cinq minutes avant l'an 2000 (si je puis dire !). Faites donc autre chose en attendant et laissez passer un peu plus de temps pour être sûr. Après un moment, rallumez votre ordinateur. Retournez sur la boîte de dialogue de "**Propriétés de Date/Heure**".

Si votre ordinateur n'a pas de problèmes avec l'an 2000, il devrait afficher la date du 1er janvier 2000. Si l'année n'est

EST-CE VRAIMENT UN BUG?

Ce problème de date n'est pas comme on l'a entendu dire un peu partout seulement limité à l'informatique. Les numéros de sécurité sociale, par exemple, se basent sur deux chiffres pour l'année de naissance... petit problème concernant le futur ! C'est là où on s'aperçoit que le problème n'est pas un vrai bug mais plutôt une erreur générale de conception. Les personnes qui ont mis en place les systèmes de dates des fichiers avaient-ils une vision si courte de l'avenir ?

C'EST BIEN BEAU MAIS À QUOI ÇA SERT ?

Obtenir de telles informations sur votre système peut paraître totalement inutile et faire figure de gadget amusant. Malgré les apparences, cela peut se révéler très utile, lorsque votre ordinateur rame sans raison sur un logiciel, par exemple. Vous pouvez essayer de voir si cela ne provient pas de la mémoire ou de l'utilisation du processeur. Avant de lancer le logiciel, jetez un œil à l'occupation du processeur ou de la mémoire libre. Si c'est déjà très chargé, il y a fort à parier que vous ayez un ou plusieurs programmes qui vous mangent des ressources. Fermez un des programmes ouverts et regardez si vous n'obtenez pas tout de suite de meilleurs résultats. C'est donc un moyen de détecter les programmes qui occupent beaucoup de ressources et vous devriez éviter de les lancer avec d'autres. Ce n'est qu'un exemple, on pourrait utiliser le principe pour voir si votre ordinateur communique vers l'extérieur (réseau et Internet même combat) alors que vous n'avez rien fait pour. Si c'est le cas, il y a quelque chose de pas très normal !

Ainsi l'observation graphique des ressources de votre ordinateur n'est finalement pas juste un joli machin inutile !

BUG DE L'AN 2000 ET QUELQUES

Concernant les logiciels, beaucoup de développeurs ont prévu une parade qui s'avère — relativement — efficace mais induisant un autre problème ! Il s'agit de la notion "d'année pivot".

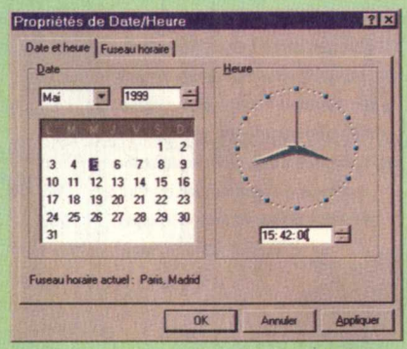
Avec un tel système, on se retrouve à nouveau avec une limite qui deviendra donc le bug de l'an 2000 et quelques. La chose est utilisée sur tous les produits Microsoft ou presque avec des dates pivots différentes en fonction des applications. Vous allez me demander "qu'est ce que cela peut bien être que cette histoire de date pivot", n'est-ce pas ?

Eh bien, on décide d'une date en dessous de laquelle on est dans les années 2000 et au-dessus dans les années 1900. Oui ? D'accord... Prenons par exemple, "**29**" comme date pivot. Le programme va regarder la date (toujours codée sur deux chiffres). Si la date est "**30**" (supérieure à "**29**"), c'est "**1930**". Si la date est "**28**" (inférieure à "**29**"), c'est "**2028**". Je vous laisse imaginer les nouvelles sueurs froides aux horizons du 31 décembre 2028. À moins de changer la date pivot. D'ailleurs, on peut changer la date pivot de Windows 98 (fixée justement à 29) en modifiant une valeur dans la base de registres.

On en reparlera dans un prochain numéro. Dans celui de juin 2028 par exemple...

La vraie solution à tout cela réside dans le codage des dates sur quatre chiffres. Mais pour l'instant, les développeurs rafistolent à toute vitesse les applications déjà pondues avec des dates sur deux chiffres. Plus rapide ? Moins astreignant ? Ou afin de vendre une nouvelle version du logiciel plus tard ?

pas la bonne, il va falloir trouver une solution (changer la carte-mère, acheter un programme pour le régler...). Mais je doute que vous soyez nombreux à obtenir une date incorrecte, à moins que votre PC date de la préhistoire. Toutefois, même si votre système indique la bonne date, quelques risques subsistent. En effet, il est nécessaire de vérifier tous les programmes que vous utilisez pour voir s'ils affichent également le bon jour ! Et c'est là où cela risque le plus de coincer. A priori, ce sera essentiellement sur des logiciels qui datent un peu.



N'oubliez pas, après avoir fait ce test, de remettre la bonne date sur votre PC. Il est toujours préférable d'obtenir la date du jour et la bonne heure sur votre ordinateur. Ce n'est pas vital pour tout le monde mais pas mal de logiciels utilisent tout de même la date pour des raisons diverses.

LES PERFORMANCES DE VOTRE SYSTÈME

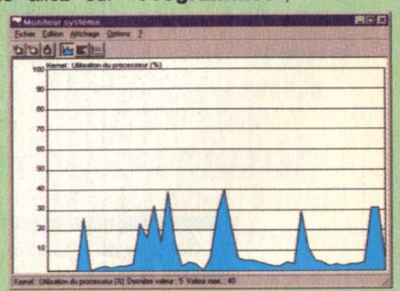
Nous allons voir deux petits programmes qui sont livrés avec Windows et qui vous donnent l'occasion de visualiser les performances de votre système.

Le premier s'appelle **Vue-mètre**. Grâce à lui, vous connaîtrez les ressources libres du système. Pour le lancer, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" puis allez sur "**Programmes**", "**Accessoires**" et "**Outils système**". Cliquez alors sur "**Vue-mètre ressources**". Et ce sera un peu comme si vous n'aviez rien fait. Pour être exact, ce programme se lance de manière réduite en se plaçant sur la barre de tâches de Windows. C'est pourquoi on ne le voit pas tant que l'on ne regarde pas la barre de tâches là où il y a l'heure. On y voit une petite jauge qui est plus ou moins remplie en fonction de l'occupation du système. Si vous laissez le curseur de la souris sur cette jauge sans bouger, au bout de quelques secondes, vous verrez une bulle s'afficher en vous indiquant le pourcentage des ressources libres. Pour obtenir une boîte de dialogue avec le détail des ressources libres, double-cliquez sur la petite jauge.

Le pourcentage de ressources libres sera indiqué de manière chiffrée ainsi que par des jauges horizontales.

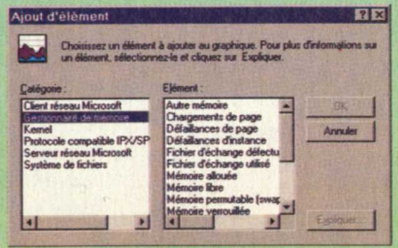
Pour fermer complètement le **Vue-mètre** et qu'il n'apparaisse donc plus sur la barre de tâches après utilisation, cliquez avec le bouton droit sur son icône et choisissez "**Quitter**".

Ensuite, nous avons le **Moniteur système**. Pour l'utiliser, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" puis allez sur "**Programmes**", "**Accessoires**" et "**Outils système**". Cliquez alors sur "**Moniteur système**". Dès que celui-ci s'affiche, il commence par afficher un graphique qui évolue toutes les cinq secondes en fonction de l'utilisation que vous faites de votre processeur. Mais en réalité, on peut obtenir ce type de graphiques pour un grand nombre d'autres choses : mémoire libre, nombre d'octets lus par seconde pour les fichiers, nombre d'octets lus par seconde, pour une connexion modem, etc.

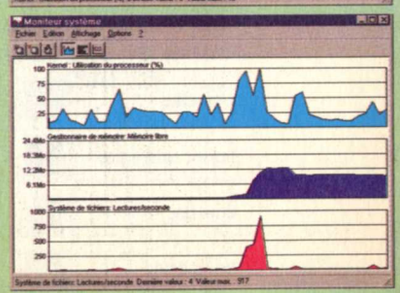


Pour obtenir d'autres graphiques, cliquez sur "**Ajouter l'élément**" dans le menu "**Édition**".

Sur la boîte de dialogue, il vous sera possible de choisir l'un des éléments d'une des catégories. Ensuite, cliquez sur "**OK**". On peut ajouter ainsi plusieurs nouveaux graphiques.



Bien entendu, plus vous ajoutez de nouveaux éléments à observer et plus il devient difficile de jeter



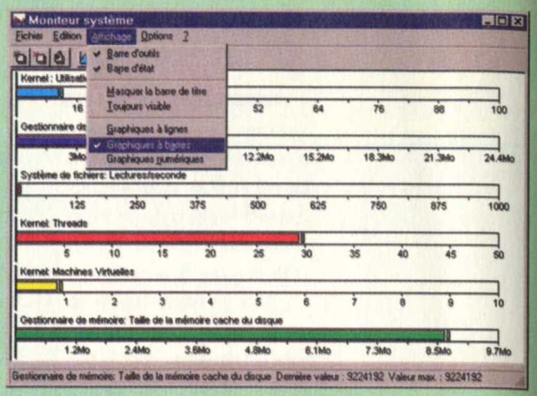
ATTENTION

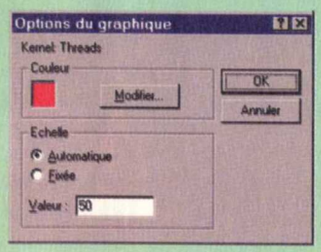
En modifiant l'option "Espace du bureau", vous devez savoir qu'il s'agit seulement des tailles d'écran que votre carte vidéo est capable d'afficher. Il est possible que votre moniteur n'apprécie pas du tout certaines tailles élevées d'images (1 152 par 864, etc.).

un œil à tout cela en même temps. Dans ce cas, on peut arrêter de visualiser les résultats sous forme de graphiques à lignes, pour passer à une visualisation chiffrée ou par jauge.

Cliquez sur "**Graphiques à lignes**", "**Graphiques à barres**" ou "**Graphiques numériques**" dans le menu "**Affichage**". Vous pouvez aussi modifier la couleur d'affichage ainsi que l'échelle du graphique. Allez sur le menu "**Édition**" et choisissez "**Modifier l'élément**". On vous donne alors la liste de chacun des graphiques qui sont actifs à ce moment-là. Choisissez celui que vous voulez modifier et cliquez sur "**OK**".

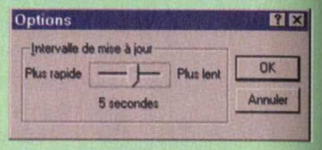
La modification de la couleur ne pose pas de problèmes. Je pourrais même m'abstenir de vous dire qu'il suffit de cliquer sur le bouton "**Modifier**" à côté du carré coloré. Par contre, l'option





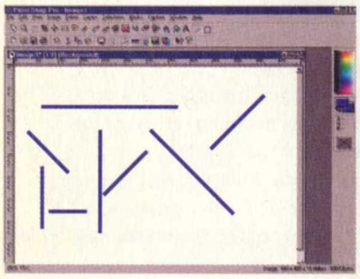
"**Échelle**" est un tout petit peu moins évidente. L'échelle des graphiques n'est pas fixe par défaut. C'est-à-dire qu'elle se modifie en fonction des données qui sont à ce moment-là dans le graphique. En procédant ainsi, le graphique affiché (sous forme de barres ou de lignes) a toujours une taille lisible. Imaginons que vous ayez une échelle maximum de 1 000 et que toutes les valeurs oscillent entre 1 et 2, on ne verrait rien. Avec le système automatique, on peut voir plus clairement les résultats. Toutefois, vous pouvez choisir de fixer définitivement l'échelle en cliquant sur "**Fixée**". Dans ce cas, n'oubliez pas d'indiquer la valeur maximale du graphique.

Pour en finir avec le Moniteur système, voici le moyen de modifier le temps de la mise à jour des informations. Par défaut, c'est toutes les cinq secondes. Cela peut paraître un peu lent ou trop rapide en fonction de ce que vous recherchez. Pour modifier la vitesse, cliquez sur "**Graphique**" dans le menu "**Options**". Vous pourrez alors bouger la réglette sur l'échelle de temps que vous choisirez.

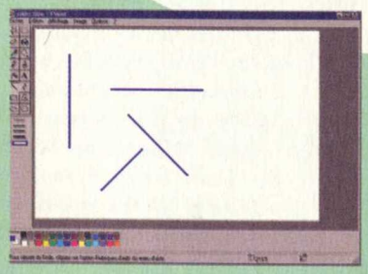


EST-CE QUE CELA FONCTIONNE SEULEMENT AVEC PAINT ?

Notre exemple utilise **Paint** puisque tous ceux qui ont Windows possèdent ce logiciel. Mais on peut utiliser ce truc avec d'autres logiciels de dessin tel **Paint Shop Pro**. Bien entendu, il est probable que ce truc ne marche pas sur tous les logiciels de dessin qui existent ! D'ailleurs, sous **Paint Shop Pro**, cela n'est efficace qu'avec l'option pour tracer des lignes.



TRACER DES LIGNES DROITES



Dans tous les logiciels de dessin, on peut tracer des lignes ou dessiner à "main libre". Mais il c'est parfois difficile d'obtenir une ligne verticale, horizontale ou en diagonale à 45°, totalement droite. Pourtant, il suffit d'un rien pour obtenir ce résultat sans s'énerver !

Cliquez sur le bouton "**Démarrer**" puis allez sur "**Programmes**". Cliquez sur "**Paint**" qui se trouve dans "**Accessoires**". Une fois dans **Paint**, choisissez l'option pour tracer des lignes. Essayez de tracer une ligne verticale. Vous verrez que plus elle est longue et plus il est difficile de l'obtenir parfaitement droite. Essayez ensuite de faire une ligne à 45° et là, c'est presque mission impossible. À présent, avant de tracer une ligne, appuyez sur la touche "**SHIFT**". Tout en gardant cette touche enfoncée, tracez une ligne. Vous constaterez que vous ne pourrez plus faire seulement QUE lignes verticales, horizontales ou diagonales à 45° nickel !

OUTILS POUR LES DROITES PARFAITES AVEC PAINT

L'astuce de la touche "**SHIFT**" fonctionne aussi avec d'autres options de dessins. En voici la liste :

pinceau,

tracer une ligne,

courbe,

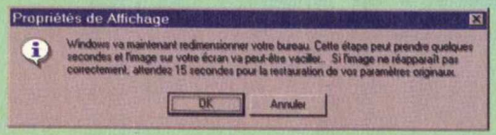
polygone.

LA RÉSOLUTION D'ÉCRAN

En fonction de la carte vidéo installée sur votre ordinateur, il vous sera possible d'obtenir diverses résolutions d'écran. La résolution d'écran, c'est la taille de l'image qui sera affichée sur votre moniteur ainsi que le nombre de couleurs.

Certaines cartes vidéo ne pourront pas afficher de grandes résolutions par la taille de l'image. Ou bien vous serez limité dans le nombre de couleurs pouvant s'afficher en même temps pour une taille d'image donnée.

Il faut ajouter que la carte vidéo n'est pas la seule à limiter la résolution que vous pourrez afficher. En effet, tous les moniteurs ne sont pas forcément capables d'afficher des tailles d'images très importantes. Par exemple, sur un moniteur 14 pouces, afficher une image de 1 024 par 780 est possible mais devient rapidement désagréable, le rendu étant quelque peu approximatif.



Pour changer la résolution d'écran, cliquez avec le bouton droit sur le bureau de Windows à un endroit où il n'y a rien. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez "**Propriétés**". Utilisez l'onglet "**Configuration**" pour changer de page sur la boîte de dialogue "**Propriétés d'Affichage**".

Dans "**Espace du bureau**", vous allez choisir les tailles par défaut qui sont utilisées par Windows. Le premier nombre indique la largeur et le second la hauteur de l'image qui sera affichée sur votre moniteur pour le bureau de Windows. Si la taille que vous choisissez ne peut pas être affichée avec autant de couleurs que celles qui sont sélectionnées, automatiquement, l'option "**Palette de couleurs**" sera modifiée pour indiquer le nombre maximal de couleurs pour cette taille.

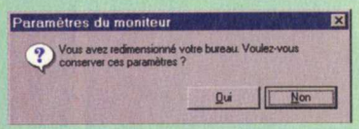
Justement, vous pouvez ensuite le définir dans l'option "**Palette de couleurs**".

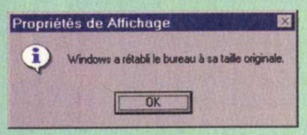
Après avoir modifié la résolution (taille et nombre de couleurs), cliquer sur "**Appliquer**" pour prendre en compte les changements tout en restant sur la boîte de dialogue "**Propriétés d'Affichage**". Ou sur "**OK**" pour obtenir les mêmes effets mais en fermant la boîte de dialogue. Les changements prendront réellement effet immédiatement ou seulement après avoir rechargé Windows.

CHANGER LA RÉSOLUTION EN TOUTE SÉCURITÉ

On a vu qu'il pouvait se produire des incompatibilités entre la résolution choisie et le moniteur. Il est donc préférable de changer la résolution en s'assurant de pouvoir rapidement tout remettre comme avant en cas de galère.

Vous aurez sûrement remarqué que lorsque l'on change l'option "**Palette de couleurs**", on est souvent obligés de relancer Windows. En faisant cela et en ayant choisi une mauvaise taille d'image, vous risquez de relancer Windows avec une résolution que votre moniteur ne pourra pas afficher et vous serez quelque peu bloqué ! Pour éviter cela, il faut donc pouvoir modifier la résolution "à la volée" sans relancer Windows. En changeant seulement la taille. Mais, on a vu que plus on augmente la taille de l'écran et moins on obtient de couleurs (en général !). Donc, changez seulement la "**Palette de couleurs**" sans changer la taille de l'écran au départ. Indiquez le nombre maximal de couleurs pour la résolution supérieure que vous voulez utiliser. Par exemple, mettez "**256**". Relancez Windows et retournez sur la boîte de dialogue "**Propriétés d'Affichage**". Là, changez uniquement l'option "**Espace du bureau**" sans toucher à "**Palette de couleurs**". Puis cliquez sur "**Appliquer**".





Vous obtiendrez alors un avertissement vous expliquant que la taille du bureau va être modifiée et que s'il y a un quelconque problème, il suffit d'attendre une quinzaine de secondes pour que l'ancienne taille soit réutilisée.

Si tout se passe bien, il n'y a plus qu'à cliquer sur "**Oui**" pour indiquer que vous voulez conserver ces paramètres. S'il y a un problème attendez un petit peu et l'ancienne résolution sera restituée.

En procédant ainsi, vous ne prenez pas de risques. Car certaines résolutions peuvent afficher une image démultipliée plusieurs fois et impossible à utiliser et ce simplement parce que votre moniteur n'est pas capable de l'afficher. Il devient difficile, en ce cas, de changer la résolution pour revenir à la précédente si vous avez seulement relancé Windows !

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCIS !

148 pages pour choisir, installer et configurer votre PC pas à pas

PC MENSUEL TOUTE LA FAMILLE SOLUCES HORS-SÉRIE
WWW.PCSOLUCES.COM

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !

Processeur - Carte-mère - Disque dur - CD-Rom - Graveur - Mémoire - Carte vidéo - Carte 3D - Lecteur de disquettes - Carte-son - Carte SCSI - Boîtier Imprimante - Joystick - Kit DVD-Rom - Modem - Mise à jour du système...

500 TRUCS & ASTUCES POUR UTILISER WINDOWS

Base de registres - Bloc-notes Compression du disque dur Connexion - Corbeille - Explorateur Souris - Bureau - Fichiers - Textes Menu Démarrer - Polices Sauvegardes...

39 F

+ DE 400 PHOTOS

Mars/avril 1999

500 TRUCS & ASTUCES + 400 PHOTOS

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT CÉLÉBRITÉS,
6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

JE COMMANDE LE ❑ H.S. PC SOLUCES (UPGRADE)
AU PRIX DE 49 FF PAR EXEMPLAIRE (FRAIS DE PORT INCLUS)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR

❑ *CHÈQUE* ❑ *MANDAT-LETTRE*

❑ *CARTE BLEUE N°* |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
(Merci d'écrire en majuscules) *EXPIRE FIN* |_|_|_|_|

Nom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code Postal |_|_|_|_|_| *Ville* |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pays |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Signature obligatoire :

Offre valable jusqu'au 30 juin 1999 pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique : contacter Tondeur SA et pour la Suisse : Edigroup S.A. (voir ours en page 3). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33.1.41.06.44.44

PC Sol. 27

TRICHE

***AUPARAVANT,** LES MISES À JOUR NE MODIFIAIENT LES JEUX QUE POUR LES AMÉLIORER ET SURTOUT POUR SUPPRIMER LES BUGS. MEME SI ON VOYAIT, PARFOIS, L'AJOUT DE CHEAT CODES. MAIS DERNIÈREMENT, J'AI CONSTATÉ UN PHÉNOMÈNE NOUVEAU. CERTAINS JEUX, QUI N'ONT PAS DU TOUT DE CHEAT CODES AU MOMENT DE LEUR SORTIE, S'EN VOIENT TOUT À COUP DOTÉS À L'INSTALLATION DE LA MISE À JOUR. IL Y A QUELQUE TEMPS, CE FUT DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS (VERSION 1.03, SI JE NE M'ABUSE) ET CE MOIS-CI, C'EST AU TOUR DE WARZONE 2100 (V1.01). PLUTÔT AMUSANT ! JE VOUS DONNE DONC LES CHEAT CODES POUR CE JEU ET, SI TOUT SE PASSE BIEN, VOUS DEVRIEZ TROUVER LA MISE À JOUR SUR LE CD-ROM.*

À PART CELA, JE VOUS DIRAIS BIEN QUE... J'AI PRIS DES VACANCES ET PATATI ET PATATA... JE ME DOUTE QUE CELA VOUS INTÉRESSE MOYENNEMENT ALORS JE VOUS LAISSE JETER UN ŒIL AUX PAGES SUIVANTES POUR Y DÉCOUVRIR LES ASTUCES, TOUTES SOIGNEUSEMENT VÉRIFIÉES.

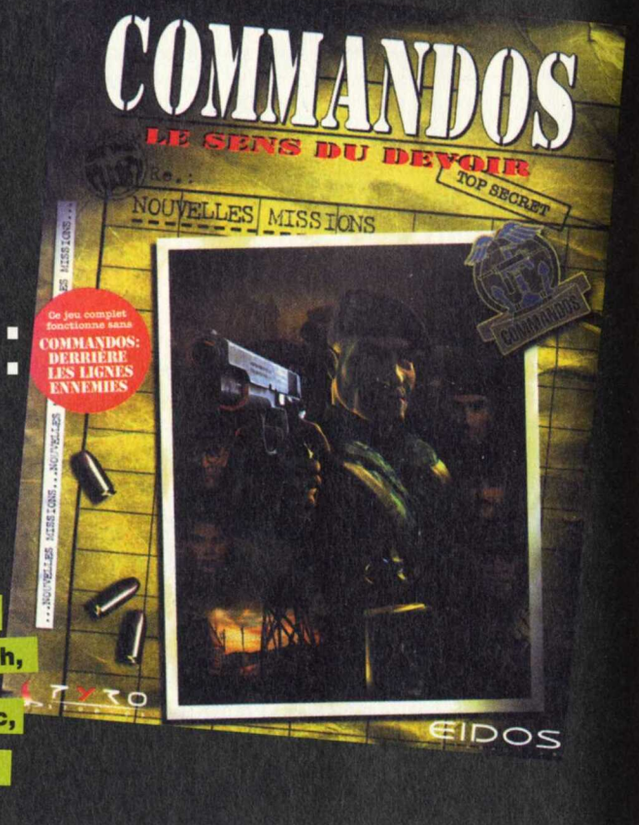
Arioch (ariochld@aol.com).

Envoyez vos astuces !

LES ASTUCES PUBLIÉES GAGNENT UN EXEMPLAIRE DU JEU

COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR

Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.



TRASH

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

CHEAT MODE

Attention, ce truc a été essayé sur trois ordinateurs différents avec, à chaque fois, des résultats n'ayant pas grand-chose à voir. Avec le premier, aucun problème. En revanche, sur le second, c'était l'enfer pour faire tourner le jeu lui-même et donc en arriver à la conclusion que le truc ne marchait pas (?). Et sur le troisième, difficile de se faire une opinion puisque le jeu n'a jamais voulu fonctionner. On espère, si vous avez acheté le jeu, que celui-ci fonctionne chez vous et que ces codes feront de même !

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut "**C:\Program Files\Cryo\Le Gardien des Ténébres**"). À l'intérieur, vous trouverez un fichier "**Congif.ini**". Double-cliquez dessus et vous le chargerez automatiquement dans le bloc-notes de Windows. Sous la dernière ligne du paragraphe "**[Game]**", ajoutez une ligne "**option=4**". Normalement, on ajoute cette ligne juste en dessous de celle qui indique "**Resource=yes**". Fermez la fenêtre du bloc-notes et on vous demandera alors si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, cliquez sur "**OUI**". Ensuite, chargez le jeu et pendant une partie, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

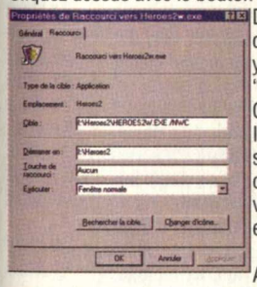
"**CTRL**" et "**G**" - Vie.
"**CTRL**" et "**J**" - Énergie.
"**CTRL**" et "**V**" - Voir.
"**CTRL**" et "**F**" - Turbo fire.
"**CTRL**" et "**K**" - Mort des ennemis
"**CTRL**" et "**L**" - Choix de la mission.
"**F4**" - Choix de la salle.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

MODE DEBUG

Ce truc est la preuve que beaucoup de jeux n'ont pas encore livré tous leurs secrets. Plusieurs années après sa sortie (et ses versions Budgets), voici la plus puissante des astuces pour ce jeu.

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur "**Heroes2w.exe**". Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez "**Créer un raccourci**". Vous aurez alors dans la même fenêtre une icône portant le nom "**Raccourci vers Heroes2w.exe**".
Cliquez dessus avec le bouton droit et appuyez sur l'onglet "**Raccourci**" pour changer de page.



Dans la zone de saisie qui se trouve à droite de "**Cible :** ", il y a le chemin complet qui mène vers le fichier "**Heroes2w.exe**". Nous allons y ajouter un paramètre de commande. Pour cela, à la suite de "**...\HEROES2W.EXE**", ajoutez "**/NWC**" (les initiales de NEW WORLD COMPUTING). Il ne faut pas attacher "...\HEROES2W.EXE" et "/NWC". Il y a donc un espace entre les deux. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton "**OK**". Maintenant, nous allons charger le jeu en double-cliquant sur "**Raccourci vers Heroes2w.exe**". Pendant une partie, si vous appuyez sur la touche "**F4**", vous basculerez entre le mode jeu en fenêtre Windows ou le mode plein écran.

Appuyez donc sur la touche "**F4**" pour passer en mode fenêtre. Vous verrez alors un nouveau menu qui porte le nom "**Debug**" en haut de la fenêtre. Grâce à lui, vous allez pouvoir faire presque tout ce que vous voudrez. Voir toute la carte ("**View Entire Map**"), avoir plus de points de mouvements ("**Extra Hero Mobility**"), obtenir tous les sorts ("**Free Spells**"), plus aucun problème avec les ressources ("**Free Ressources**"), obtenir gratuitement les créatures de votre choix ("**Free Creature**") ainsi que fixer le niveau des compétences secondaires de vos héros ("**Secondary Skills**"). Pour retourner en mode plein écran, appuyez de nouveau sur la touche "**F4**".

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

CHEAT CODES

Voici des Cheat Codes fort amusants. En effet, il est clair que les programmeurs du jeu sont des fans des Monty Python et plus particulièrement du film Monty Python's Holy Grail. En effet, la plupart des codes font référence à ce film (Coconuts, Castle Anthrax, Tim, Trojan Rabbit, Shrubbery, etc.).
Pendant une partie, sur la carte principale du jeu, appuyez sur la touche "**TAB**". Ensuite, il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants en QWERTY. Comme le code s'affiche à l'écran au moment où vous l'écrivez, vous ne pouvez pas vraiment vous tromper. Appuyez ensuite sur la touche "**ENTREE**" pour le valider. Si le code fonctionne, un message "**Cheater!!!**" apparaît.

NWCCOCONUTS - Le héros sélectionné est capable de bouger à l'infini à chaque tour de jeu.
NWCCASTLEANTHRAX - Donne le maximum en chance (LUCK dans le jeu) au héros sélectionné.
NWCMUCHREJOICING - Donne le maximum en moral (MORALE dans le jeu) au héros sélectionné.
NWCIGOTBETTER - Augmente d'un niveau le héros sélectionné lorsque c'est possible.
NWCAVERTINGOUREYES - Donne 35 Archangels au héros sélectionné.
NWCFLESHWOUND - Donne 70 Death Knights au héros sélectionné.
NWCANTIOCH - Donne une tente, une balliste ainsi que les munitions qui vont avec au héros sélectionné.
NWCTIM - Donne tout les sorts et 999 points de magie au héros sélectionné.
NWCONLYAMODEL - Construit tous les bâtiments à l'intérieur de votre château.
NWCSHRUBBERY - Toutes les ressources sont augmentées de 100 unités.
NWCGENERALDIRECTION - Permet de voir toute la carte.
NWCALREADYGOTONE - Donne l'intégralité de la carte secrète.
NWCTROJANRABBIT - Vous donne la victoire pour la partie en cours.
NWCSIRROBIN - Vous fait perdre la partie en cours.
NWCPHISHERPRICE - Change les couleurs.

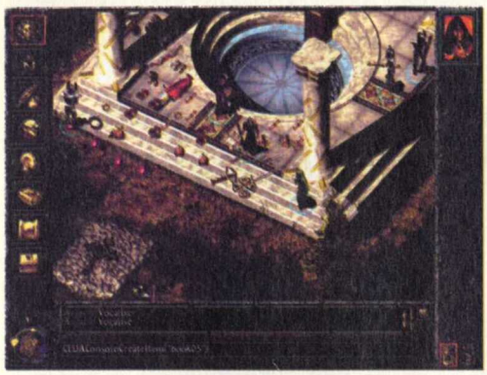
Précisons encore une fois que cela ne fonctionne que sur la carte principale du jeu. Celle où vous déplacez vos héros, pas sur les autres écrans du jeu (château, etc.).

Au cas où vous auriez des problèmes avec l'emplacement de certains caractères entre les claviers QWERTY et l'AZERTY, voici la correspondance des touches utilisées dans les codes :

"**A**" - "**Q**"
"**M**" - "**?**"
"**W**" - "**Z**"

BALDUR'S GATE

CHEAT CODE



Dans le dernier numéro, nous vous avions donné un très grand nombre de codes pour obtenir des objets. Je vous précisais d'ailleurs qu'il ne s'agissait que d'une sélection. Voici la suite valable pour tous les objets du jeu. Dans le cas où vous n'auriez pas les numéros 25 et 26 de PC SOLUCES, je vous conseille de vous les procurer afin d'obtenir la liste complète des Cheat Codes du jeu.

La première chose à faire pour que les Cheat Codes fonctionnent est de modifier le contenu du fichier d'initialisation du jeu. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier "**Baldur.ini**". Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne "**[Game Options]**". Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez "**Cheats=1**". Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez puis chargez le jeu.

À présent, pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**" en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là où vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches "CTRL" et "TAB".

Tapez le code "**CLUAConsole:CreateItem("xxx")**". Le "**xxx**" devant être remplacé par l'un des noms suivants en fonction de l'objet que vous voulez avoir. Par exemple, tapez "**CLUAConsole:CreateItem("SW1H15")**" pour obtenir un cimeterre de glace +3.

BOTTES
BOOT01 - Bottes de rapidité.
BOOT02 - Bottes de furtivité.
BOOT03 - Bottes nordiques.
BOOT04 - Bottes d'évitement.
BOOT05 - Bottes d'atterrissage.
BOOT06 - Bottes usées.
BOOTDRIZ - Bottes de rapidité.

CEINTURON
BELT01 - Ceinturon.
BELT02 - Ceinturon doré.
BELT03 - Ceinturon de franchise.
BELT04 - Ceinturon perceur.
BELT05 - Ceinturon d'hermaphrodite.

BRACELETS ET GANTELETS
BRAC01 - Bracelets de défense CA 8.
BRAC02 - Bracelets de défense CA 7.
BRAC03 - Bracelets de défense CA 6.
BRAC04 - Bracelets d'archers.
BRAC05 - Bracelets.
BRAC06 - Gantelets des ogres.
BRAC07 - Gantelets de dextérité.
BRAC08 - Gantelets de maladresse.
BRAC09 - Gantelets de compétence.
BRAC10 - Gantelets de spécialisation.

CAPES ET ROBES
CLCK01 - Cape de protection +1.
CLCK02 - Cape de protection +2.
CLCK03 - Cape de déplacement.
CLCK04 - Cape du loup.
CLCK05 - Cape de Baldurien.
CLCK06 - Cape de non-détection.
CLCK07 - Cape de Nymph.
CLCK08 - Cape d'Algernon.
CLCK09 - Robe de mage de résistance.
CLCK10 - Robe de mage de résistance au feu.
CLCK11 - Robe de mage de résistance à l'électricité.
CLCK12 - Robe de filou.
CLCK13 - Robe de voyageur.
CLCK14 - Robe d'aventurier.
CLCK15 - Robe du bon archimage.
CLCK16 - Robe d'archimage.
CLCK17 - Robe du mauvais archimage.
CLCK18 - Robe de filou.
CLCK19 - Robe de bon archimage.

CASQUES
HELM01 - Casque.
HELM02 - Casque d'alignement opposé.
HELM03 - Heaume de gloire.
HELM04 - Casque de défense.
HELM05 - Casque infravision.
HELM06 - Casque anti-charmes.
HELM07 - Heaume de Baldurien.
HELM08 - Casque.
HELM09 - Casque.
HELM10 - Casque.
HELM11 - Casque.
HELM12 - Casque.
HELM13 - Casque.

BOUCLIERS
SHLD01 - Rondache.
SHLD02 - Rondache +1.
SHLD03 - Écu.
SHLD04 - Écu +1.
SHLD05 - Grand bouclier.
SHLD06 - Grand bouclier +1.
SHLD07 - Grand bouclier +1, +4 contre les projectiles.
SHLD08 - Targe.
SHLD09 - Targe.
SHLD10 - Targe.
SHLD11 - Rondache.
SHLD12 - Rondache.
SHLD14 - Écu.
SHLD15 - Écu.
SHLD16 - Grand bouclier.

FRONDES
SLNG01 - Fronde.
SLNG02 - Fronde +1.

BILLES
BULL01 - Bille.
BULL02 - Bille +1.
BULL03 - Bille +2.

FLECHETTES
DART01 - Fléchette.
DART02 - Fléchette +1.
DART03 - Fléchette d'étourdissement.
DART04 - Fléchette sanglante.

LIVRE
BOOK01 - Livre magique.
BOOK02 - Livre de sorts.
BOOK03 - Manuel de santé corporelle (+1 Cons).
BOOK04 - Manuel d'utiles exercices (+1 For).
BOOK05 - Manuel d'agilité (+1 Agi).
BOOK06 - Traité de claire pensée (+1 Int).
BOOK07 - Traité d'autorité et d'influence (+1 Cha).
BOOK08 - Traité de compréhension (+1 Sag).
BOOK09 - Livre ordinaire.
BOOK10 - Histoire de Calimshan.
BOOK11 - Histoire du Cormyr.
BOOK12 - Histoire du Dambrath.
BOOK13 - Histoire de Durpar et de Var la Dorée.
BOOK14 - Histoire d'Estagund.
BOOK15 - Histoire de Perdu.
BOOK16 - Histoire de Halruaa.
BOOK17 - Histoire de Luiren, Petites-Gens.
BOOK18 - Histoire de la Sembie.
BOOK19 - Histoire de Chute.
BOOK20 - Histoire de Ashaba.
BOOK21 - Histoire de Joadath.
BOOK22 - Histoire de Règne.
BOOK23 - Histoire de Jyordhan.
BOOK24 - Histoire de Khelben.
BOOK25 - Histoire de Seigneurs.
BOOK26 - Histoire de Période.
BOOK27 - Histoire de Sulbois.
BOOK28 - Histoire de Elminster.
BOOK29 - Histoire de Choisit.
BOOK30 - Histoire de Rencontre.
BOOK31 - Histoire de de.
BOOK32 - Histoire du Téthyr.
BOOK33 - Histoire de la Profondeur.
BOOK34 - Histoire des Élus de Mystra.
BOOK35 - Histoire des Vaux Elfiques.
BOOK36 - Histoire des Trois Morts.
BOOK37 - Histoire de la côte des Dragons.
BOOK38 - Histoire des Descentes.
BOOK39 - Histoire des Guerres.
BOOK40 - Histoire de la Pièce fatidique.
BOOK41 - Histoire de la Dernière Marche des Géants.
BOOK42 - Histoire de la Mer de Lune.
BOOK43 - Histoire du Nord : Floraison.
BOOK44 - Histoire du Nord : Couronne.
BOOK45 - Histoire du Nord : Histoire récente du Nord.
BOOK46 - Histoire du Nord : l'Exode des Elfes.
BOOK47 - Histoire du Nord : La Propagation de la Race Humaine.
BOOK48 - Histoire du Nord : Hommes.
BOOK49 - Histoire du Nord : Bannière.
BOOK50 - Histoire du Nord : Gantelet.
BOOK51 - Histoire du Nord : Bête.
BOOK52 - Histoire du Nord : Chope.
BOOK53 - Histoire des Corbeaux Rouges.
BOOK54 - Histoire de la Vallée des Dieux.
BOOK55 - Histoire de la Licorne.
BOOK56 - Histoire de la Vallée des Dieux.
BOOK57 - Histoire du Vaste.
BOOK58 - Histoire des Occidental.
BOOK59 - Histoire du Qui-vaut-deux-Zhents.
BOOK60 - Histoire d'Ulgarth.
BOOK61 - Histoire de l'Amn.
BOOK62 - Histoire d'Eauprofonde.
BOOK63 - Histoire d'Eau profonde Age 0.
BOOK64 - Histoire d'Eau profonde Age 1.
BOOK65 - Histoire d'Eau profonde Age 3.
BOOK66 - Histoire d'Eau profonde Age 2.
BOOK67 - Histoire d'Eau profonde Age 4.
BOOK68 - Livre du Savoir Ancien.
BOOK70 - Livres des Yago.

POTIONS
POTN02 - Potion de résistance au feu.
POTN03 - Potion de force de géant des collines.
POTN04 - Potion de force de géant du froid.
POTN05 - Potion de force de géant du feu.
POTN06 - Potion de force de géant des nuages.
POTN07 - Potion de force de géant des tempêtes.
POTN08 - Potion de soins.
POTN09 - Potion d'héroïsme.
POTN10 - Potion d'invisibilité.
POTN11 - Potion d'invulnérabilité.
POTN12 - Potion de force de géant des pierres.
POTN13 - Huile de feux ardents.
POTN14 - Huile de rapidité.
POTN15 - Potion rouge.
POTN16 - Potion violette.
POTN17 - Élixir de santé.
POTN18 - Potion d'absorption.
POTN19 - Potion d'agilité.
POTN20 - Antidote.
POTN21 - Potion de clarté.
POTN22 - Potion de résistance au froid.
POTN23 - Huile de rapidité.
POTN24 - Potion de défense.
POTN25 - Potion de soins.
POTN26 - Potion d'explosions.
POTN27 - Potion d'haleine ardente.
POTN28 - Potion de force morale.
POTN29 - Potion de génie.
POTN30 - Potion d'infravision.
POTN31 - Potion d'isolation.
POTN32 - Antidote.
POTN33 - Potion de blocage de magie.
POTN34 - Potion de magie.
POTN35 - Potion de protection contre la magie.
POTN36 - Potion du Maître-voleur.
POTN37 - Potion de focalisation mentale.
POTN38 - Potion de rétro vision.
POTN39 - Potion de perception.

POTN40 - Potion d'invulnérabilité.
POTN41 - Potion de pouvoir.
POTN42 - Potion de régénération.
POTN43 - Potion de perpiscacité.
POTN44 - Potion de force.
POTN45 - Potion de liberté.
POTN46 - Potion de statue.
POTN47 - Potion d'antidote de Marek.
POTN48 - Fiole de liquide mystérieux.

PARCHEMINS ET SORTS

SCRLJALA - Parchemin d'annulation de quête.
SCRLPET - Parchemin de transmutation de la pierre en chair.
SCRL02 - Parchemin de sorts.
SCRL03 - Parchemin de protection contre l'acide.
SCRL04 - Parchemin de protection contre le froid.
SCRL05 - Parchemin de protection contre l'électricité.
SCRL06 - Parchemin de protection contre le feu.
SCRL07 - Parchemin de protection contre la magie.
SCRL08 - Parchemin de protection contre le poison.
SCRL09 - Parchemin de protection contre les morts-vivants.
SCRL10 - Parchemin maudit de faiblesse.
SCRL11 - Parchemin maudit de maladresse.
SCRL12 - Parchemin maudit de bêtise.
SCRL13 - Parchemin maudit de laideur.
SCRL14 - Parchemin maudit de convocation de monstre.
SCRL15 - Parchemin de protection contre la pétrification.
SCRL16 - Parchemin maudit de pétrification.
SCRL17 - Parchemin maudit de douleur.
SCRL18 - Parchemin maudit de stupidité.
SCRL1B - Incinérateur d'Agannazar.
SCRL1C - Toucher de la goule.
SCRL1D - Clairvoyance.
SCRL1E - Dissipation de la magie.
SCRL1F - Flèche enflammée.
SCRL1G - Boule de feu.
SCRL1H - Hâte.
SCRL1I - Immobilisation des personnes.
SCRL1K - Éclair.
SCRL1L - Convocation de monstres I.
SCRL1M - Non-Détection.
SCRL1N - Protection contre les projectiles non magiques.
SCRL1O - Lenteur.
SCRL1P - Piège à crânes.
SCRL1Q - Toucher vampirique.
SCRL1R - Forme ectoplasmique.
SCRL1S - Charme néfaste.
SCRL1T - Armure fantomatique.
SCRL1U - Confusion.
SCRL1V - Porte dimensionnelle.
SCRL1Y - Invisibilité majeure.
SCRL1Z - Globe mineur d'invulnérabilité.
SCRL2A - Convocation de monstres II.
SCRL2D - Animation des morts.
SCRL2E - Nuage mortel.
SCRL2F - Cône de froid.
SCRL2G - Convocation de monstres III.
SCRL2H - Porte d'ombre.
SCRL2I - Lettre.
SCRL2J - Lettre.
SCRL2K - Lettre.
SCRL2L - Lettre.
SCRL2M - Lettre.
SCRL2N - Lettre.
SCRL2O - Lettre.
SCRL2P - Lettre.
SCRL2Q - Lettre.
SCRL2R - Lettre.
SCRL2S - Lettre.
SCRL2T - Lettre.
SCRL2U - Lettre.
SCRL2V - Lettre.
SCRL2W - Lettre.
SCRL2X - Lettre.
SCRL2Y - Lettre.
SCRL2Z - Lettre.
SCRL3A - Lettre.
SCRL3B - Lettre.
SCRL3C - Lettre.
SCRL3D - Lettre.
SCRL3E - Lettre.
SCRL3F - Le journal de Sarevok.
SCRL3G - Vocaliser.
SCRL3H - Protection contre le mal.
SCRL3I - Parchemin.
SCRL56 - Soins des blessures graves.
SCRL58 - Action libre.
SCRL59 - Neutralisation du poison.
SCRL61 - Soins des blessures critiques.
SCRL62 - Colonne de feu.
SCRL63 - Rappel à la vie.
SCRL66 - Glisse.
SCRL67 - Armure.
SCRL68 - Mains ardentes.
SCRL69 - Charme-personne.
SCRL70 - Vapeur colorée.
SCRL71 - Cécité.
SCRL72 - Amitié.
SCRL73 - Protection contre la pétrification.
SCRL75 - Identification.
SCRL76 - Infra vision.
SCRL77 - Projectile magique.
SCRL78 - Protection contre le mal.
SCRL79 - Bouclier.
SCRL80 - Poigne électrique.
SCRL81 - Sommeil.
SCRL82 - Toucher glacial.
SCRL83 - Orbe chromatique.
SCRL84 - Absorption mineure de Larloch.
SCRL85 - Flou.
SCRL86 - Détection du mal.
SCRL87 - Détection de l'invisibilité.
SCRL89 - Horreur.
SCRL90 - Invisibilité.
SCRL91 - Déblocage.
SCRL92 - Connaissance des alignements.
SCRL93 - Chance.
SCRL94 - Résistance à la terreur.
SCRL95 - Flèche acide de Melf.
SCRL96 - Image miroir.
SCRL97 - Nuage puant.
SCRL98 - Force.
SCRL99 - Toile d'araignée.

OBJETS DIVERS

MISC01 - Peau de loup des glaces.
MISC04 - Symbole sacré de Bassilus.
MISC07 - Pièce d'or.
MISC12 - Carapace d'Ankheg.
MISC13 - Samuel.
MISC16 - Gemme d'agate de feu.
MISC17 - Gemme œil de lynx.
MISC18 - Gemme pierre de soleil.
MISC19 - Gemme turquoise.
MISC20 - Gemme héliotrope.
MISC21 - Gemme larme de ciel.
MISC22 - Gemme Andar.
MISC23 - Gemme de Jaspe.
MISC24 - Gemme Tchazar.
MISC25 - Gemme Zircon.
MISC26 - Gemme Iole.
MISC27 - Gemme pierre de lune.
MISC28 - Gemme étoile d'eau.
MISC29 - Gemme Zoïse.
MISC30 - Gemme Chrysoberyl.
MISC31 - Gemme de diopside étoilé.
MISC32 - Gemme Shandon.
MISC33 - Gemme aigue-marine.
MISC34 - Grenat.
MISC35 - Gemme de corail noir.
MISC36 - Perle.
MISC37 - Gemme sphène.
MISC38 - Opale noire.
MISC39 - Opale d'eau.
MISC40 - Gemme lingot de lune.
MISC41 - Saphir étoilé.
MISC42 - Diamant.
MISC43 - Emeraude.
MISC44 - Larmes de roi.
MISC45 - Esseulite.
MISC47 - Culotte dorée.
MISC48 - Idole.
MISC49 - Melicamp, la poule.
MISC50 - Crâne.
MISC51 - Mèche de nymphe.
MISC52 - Tête de wiverne.
MISC53 - Bol de contrôle d'eau.
MISC54 - Corps d'enfant.
MISC55 - Corps du Duc Eltan.
MISC56 - Arme brisée.
MISC57 - Bouclier brisé.
MISC58 - Armure brisée.
MISC59 - Divers objets brisés.
MISC60 - Corps d'araignée.
MISC61 - Bouteille de vin.
MISC62 - Chat mort.
MISC63 - Objet à mâcher.
MISC64 - Téléscope.
MISC65 - Corps de Brage.
MISC66 - Fils du fermier Brun (Mort).
MISC67 - Le fils mort de Brun.
MISC68 - Abela la nymphe.
MISC69 - Fragment d'artefact de Helshara.
MISC70 - Statue de Delorna.
MISC71 - Livre de sorts de Delorna.
MISC72 - La griffe de Kazgaroth.
MISC73 - La corne de Kazgaroth.
MISC74 - La Chandelle.
MISC75 - Dague de venin.
MISC76 - La potion des rêves.
MISC77 - Crâne de Kêreph.
MISC78 - Invitation.
MISC79 - Cadavre de femme.
MISC80 - Cadavre d'homme.
MISC81 - Crâne de Kêreph.
MISC82 - Armure antique.
MISC83 - Clé du bouchon de la rivière.
MISC84 - Bouh (le hamster !).
MISC85 - Symbole sacré de Mulahey.
MISC86 - Scalp de bandit.
MISC87 - Fer contaminé.
MISC88 - Patte de lapin.
MISC89 - Amulette d'Edwin.
MISC90 - Cadavre de Chelak.

Certains caractères ne correspondent pas au clavier normal (AZERTY). Donc, pour que cela soit plus simple, voici l'équivalent des caractères pour lesquels il y a un problème :
"(" - "**SHIFT**" et "**9**"
")" - "**SHIFT**" et "**0**"
":" - "**SHIFT**" et "**$**"
"%" - "**SHIFT**" et "**2**" (touche à gauche de "**1**" et au dessus de "**TAB**")

CART PRECISION RACING

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez l'un des codes suivants :

BRAVO - Plus de contact de pneus avec les autres véhicules.
CAR - Permet de conduire la Pace Car (voiture drapeau visible en vue extérieure).
FRAME - Affiche le nombre d'images par seconde (coin inférieur droit).
NOFLAG - Active ou désactive l'affichage des drapeaux.
HEAD - N'affiche plus le casque du conducteur.
EC - Active ou désactive les unités du compteur de vitesse.
V - Permet de changer de vue.
X - Active ou désactive les dégats.

FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99

ASTUCE

Allez dans les prêts pour faire la liste des gardiens de but dont vous ne vous servez pas. Attendez qu'un autre club de votre division vous demande de lui prêter l'un d'eux. À ce moment-là, regardez sur la liste des rencontres pour voir si vous allez affronter ce club dans les douze semaines à venir. Si c'est le cas, acceptez de prêter le gardien de but. Par contre, le jour où vous jouez contre ce club-là, allez dans la réserve et cliquez sur le gardien que vous aviez prêté pour le faire revenir. L'équipe ne pourra pas le rempacer, et ce même avec des gardiens dans sa réserve ou sur le banc. Dans ces conditions, gagner le match est plutôt facile…

Martin Nicolas

TRICHE

MYTH 2 : SOULBLIGHTER

VICTOIRE ET DÉFAITE

Pendant une partie, appuyez sur les combinaisons de touches suivantes :

"**CTRL**", "**ALT**" et "**+**" - Permet de remporter la victoire dans le niveau en cours.
"**CTRL**", "**ALT**" et "**-**" - Vous fait perdre dans le niveau en cours.

Il s'agit des touches "**+**" et "**-**" qui se trouvent sur le pavé numérique du clavier.

QUAKE II : JUGGERNAUT

CODES DES NIVEAUX

Les Cheat Codes de QUAKE II fonctionnent avec JUGGERNAUT. C'est pourquoi nous vous donnons seulement ici la liste des niveaux...

Pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de "1" et au dessus de "TAB". Cela fera apparaître un écran appelé console de commandes où vous taperez l'un des codes suivants en minuscules en fonction du niveau où vous voulez aller. Par exemple, pour aller à Bauth Chamber, il faut taper "map jug21".

The Descent : **map base1**
The Jungle : **map jug3**
Processing Plant : **map jug5**
The Rec Deck : **map jug7**
Memory Core : **map jug9**
The Flight Deck : **map jug11**
The Civic Center : **map jug13**
The Power Plant : **map jug15**
The Prison : **map jug17**
The Heart Of Darkness : **map jug19**
Bauth Chamber : **map jug21**
Niveau Deathmatch : **map jdm4**

Ice Caves : **map jug2**
The Descent Wall : **map jug4**
Living Quarters : **map jug6**
The Labs : **map jug8**
The Command Tower : **map jug10**
Border Town : **map jug12**
The Sewers : **map jug14**
The Landing Site : **map jug16**
Biochambers : **map jug18**
Engineering : **map jug20**
Niveau Deathmatch : **map jdm1**
Niveau Deathmatch : **map jdm5**

ODDWORLD 2 : L'EXODE D'ABE

PASSER A LA ZONE SUIVANTE

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**SHIFT**". Tout en gardant cette touche enfoncée, appuyez sur "**GAUCHE**", "**DROITE**", "**HAUT**", "**BAS**", "**GAUCHE**" et "**DROITE**". À ce moment-là, une tête jaune va apparaître sur le côté inférieur droit de l'écran pour vous indiquer un chargement. Et vous serez automatiquement transporté au début de la zone suivante.
Avant de faire le code, je vous conseille de vous accroupir, cela vous évitera de courir dans tous les sens !
Faites attention de ne pas faire cette manipulation lorsque vous êtes devant une porte sinon vous la passerez lorsque vous irez vers le haut et vous serez alors obligé de refaire tout le code !

RAINBOW SIX

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**" puis tapez l'un des codes suivants. Au lieu d'appuyer sur la touche "**ENTREE**", vous pouvez aussi appuyer sur celle qui se trouve à gauche de "1" et au-dessus de "**TAB**". Dans les deux cas, vous obtenez une petite zone de saisie.

TEAMGOD - Active l'invincibilité de toute l'équipe.
AVATARGOD - Active l'invincibilité du personnage que vous dirigez.
5FINGERDISCOUNT - Redonne des munitions.
CLODHOPPER - Agrandit les mains et les pieds des personnages.
STUMPY - Active le mode Stumpy (change l'apparence des personnages).
MEGANOGGIN - Active ou désactive les très grosses têtes.
BIGNOGGIN - Active ou désactive les grosses têtes.
TURNPUNCHKICK - Active ou désactive le fait que les personnages soient plats.
1-900 - La respiration des personnages devient TRÈS exagérée !
EXPLORE - Active ou désactive les conditions de victoire.
NOBRAINER - Désactive l'intelligence artificielle du jeu. Ce qui bloque les ennemis mais aussi les membres de votre équipe !
DEBUGKEYS - Active la possibilité de passer le clavier en mode Debug.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

SILENTBUTDEADLY
FASTACTIONRESPONSETEAM

Une fois que vous avez tapé le code "**DEBUGKEYS**", il est possible d'utiliser les touches suivantes, en passant d'abord du mode Normal au mode Debug en appuyant sur la touche "**F10**".

F10 - Active le clavier en mode Debug pour utiliser les touches.
A - Désactive l'intelligence artificielle du jeu.
M - Vous paralyse.
1 - Écrase l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
3 - Étire l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
^ - Augmente la luminosité.
) - Diminue la luminosité.
? - Vous élève dans les airs.
; - Vous fait redescendre.
: - Vous remet les pieds sur terre.
O - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne ("F1" sur le clavier normal).
P - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne ("F1" sur le clavier normal).
V - Rotation de la vue.
B - Retour à la vue normale
F7 - Vous élimine !
F8 - Affiche le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran.
F9 - Retourne au personnage que vous dirigez normalement.
F12 - Vous réussissez automatiquement la mission en cours.

RIVAL REALMS

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**" comme si vous vouliez écrire un message. Tapez l'un des codes suivants puis appuyez de nouveau sur la touche "**ENTREE**" pour le valider. Vous devriez alors voir le message "**Tricheur activé !**" s'afficher.

TOUT MONTRER - Active le fait de voir toute la carte.
TOUT CACHER - Désactive le fait de voir toute la carte.
DONNE-MOI DE L'OR - Donne 1 000 en or.
DONNE-MOI DU BOIS - Donne 500 en bois.
DONNE-MOI DE LA NOURRITURE - Donne 100 en nourriture.
TRANSFORME-MOI EN STAR - Augmente l'experience de l'unitée sélectionnée.
NOM: x - Donne le nom "x" à l'unité sélectionnée. Par exemple, "NOM: Arioch" donnera le nom "Arioch" à une unité.
RENDS-MOI INVINCIBLE - Active l'invicibilité.
RENDS-MOI VULNE'RABLE - Désactive l'invincibilité.
RENDS-MOI VICTORIEUX - Permet de remporter la victoire.
NIVEAU x - Permet d'aller directement au niveau "x" de la campagne. Par exemple, pour aller au sixième niveau, tapez "NIVEAU 15".
OPTIMISE-MOI - Améliore la construction ou l'unité sélectionnée.
GUE'RIS-MOI - Redonne tout les points de vie à la construction ou à l'unité sélectionnée.

TOCA 2

CHEAT CODES

Juste avant de commencer une course, vous avez la possibilité d'entrer votre nom. À la place, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez alors une voix annoncer "Mode Triche Activé". Le code que vous avez entré sera alors remplacé par le nom qui se trouvait là auparavant. Pour désactiver un code, il suffit de le taper de nouveau et vous entendrez la voix annoncer "Mode Triche Désactivé".

CARTASTIC - Permet d'accéder à toutes les voitures.
DOUBLE - Permet d'accéder à toutes les courses.
RUBBER - Les voitures rebondissent en cas de choc.
SKINNY - Permet de jouer avec les roues seulement .
GIRDLE - Amplification du relief.
HIGHJUMP - La gravité est moins importante.
SKATES - Adhérence plus importante, permet aussi d'aller plus vite.
OUCH - Mode Stock Car.
TIMEOUT - Désactive le compteur de temps dans le mode Challenge.
TOPDOWN - Ajoute une vue supplémentaire pour voir les voitures de haut.
HANGOVER - Les éléments de décor laissent une traînée qui s'estompe ensuite.
MOVIE - Les voitures prennent facilement des dégâts mais cela ne gêne en rien leurs performances !

Vous pouvez aussi essayer le code suivant :
POSHKID REPEL

ALIEN TRILOGY

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants. Le jeu est en QWERTY alors que nous utilisons des claviers AZERTY. Nous avons noté le code avec sa signification originale suivie sa convertion en AZERTY. Vous devrez utiliser donc le second code.

TAKEONALLCOMERS ou TQKEONQLLCO?ERS - Invincibilité.
COMEANDHAVEAGO ou CO?EQNDHQVEQGO - Donne toutes les armes.
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH ou IFYOUTHINKYOUQREHQRDENOUGH - Donne toutes les munitions illimitées.
NADIAPOPOVxx ou NQDIQPOPOV - Permet d'aller au niveau souhaité. Le "xx" doit être remplacé par un nombre entre "01" et "34".
RIPLEYDOESITWITHBIGGUNS ou RIPLEYDOESITZITHBIGGUNS - Invincibilité et obtention de toutes les armes ainsi que les munitions illimitées.

WARZONE 2100

CHEAT CODES

Attention, les Cheat Codes ne fonctionnent que si vous avez installé la mise à jour 1.01 du jeu. En fait, la version qui se trouve sur le CD-Rom du jeu est la version 1.0 et semble ne pas contenir de Cheat Codes.

Pendant une partie, appuyez sur la touche "T" et ensuite vous pourrez taper l'un des codes suivants en minuscules :

double up - Affiche "Twice as nice !" et double la force de vos unités.
work harder - Permet d'obtenir directement les recherches en développement au moment où vous tapez le code.
time toggle - Active ou désactive le compteur de temps du jeu.
hallo mein schatz - Termine la mission en cours pour passer à la suivante.
get off my land - Détruit les unités ennemies que vous pouvez voir.
easy - Affiche "Takings thing easy !" et fixe la difficulté dans ce mode
normal - Affiche "Back to normality !" et fixe la difficulté.
hard - Affiche "Getting tricky !" et fixe la difficulté.
timedemo - Affiche des informations en haut de l'écran dont le nombre d'images par seconde.
version - Affiche la date et l'heure à laquelle le programme a été compilé.

REDLINE RACER

CHEAT CODES

Chargez le jeu, puis cliquez sur "CONFIGURER". Ensuite, cliquez sur "NOM". Remplacez votre nom par "INSOMNIA". Vous aurez ainsi accès à toutes les courses et à toutes les motos. De plus, il sera possible de jouer chacune des courses en mode Inversé. D'ailleurs, vous constaterez que certains véhicules n'ont plus rien à voir avec des deux roues…

MASS DESTRUCTION

CHOIX DU NIVEAU

Sur l'écran principal du jeu, tapez "GOLEVxx", vous irez directement au niveau "xx". Bien sûr, vous devrez remplacez le "xx" par un nombre entre "01" et "24". Par exemple, pour aller au cinquième niveau, il faut taper "GOLEV05".

GUIDE

commandos
le sens du devoir

COMME POUR LE PREMIER ÉPISODE, C'EST UN GUIDE DU «SENS DU DEVOIR» QUE NOUS VOUS PROPOSONS. LE TIMING ÉTANT UN ÉLÉMENT DÉTERMINANT DU JEU, IL VOUS FAUDRA SANS DOUTE RECOMMENCER PLUSIEURS FOIS CERTAINES OPÉRATIONS MAIS ENCORE UNE FOIS, LA VICTOIRE EST À CE PRIX.

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD des sauvegardes du jeu. Pour les installer, décompressez le fichier COMMANDOS.ZIP dans le répertoire «C:\PROGRAM FILES\EIDOS INTERACTIVE\PYROS\ COMMANDOS, LE SENS DU DEVOIR\OUTPUT». Relancez ensuite le jeu et choisissez «MISSION X» comme profil d'utilisateur dans les options pour accéder aux sauvegardes correspondantes à la mission n°X.

ÉDITEUR	Eidos
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Avril 99

MISSION 1
LE CRÉPUSCULE

Une petite mission de mise en jambes pour tous les vétérans de Commandos. Elle ne présente pas de difficultés particulières, il convient toutefois de bien négocier sa fin et de garder au moins une balle pour le sniper.

> Afin de faciliter votre débarquement, amenez votre nageur de combat jusqu'au bas de l'échelle. Attendez que le garde 1 fasse demi-tour et que le mitrailleur 2 ne regarde pas dans votre direction pour aller les tuer (poignard ou harpon).
> Revenez au bas de l'échelle car le soldat 3 va être attiré par les cadavres. Il suffira alors de courir pour aller l'éliminer.
> Vous pouvez à présent faire débarquer tout votre petit monde au pied de l'échelle. Le sniper n'aura alors pas de grande difficulté à abattre la vigie 4..
> Vous n'avez que l'embarras du choix pour le garde 5. Personnellement, j'ai employé la bonne vieille tactique de l'émetteur posé contre le poste de garnison avec le béret vert couché mais prêt à bondir depuis la position A. Employez exactement la même tactique pour le soldat 6.

SAUVEGARDE **Six morts**

> Faites ramper votre béret vert jusqu'en B où il placera son émetteur et profitez que les soldats 7 et 8 soient attirés pour longer le petit bâtiment de droite par la droite et aller au pied de l'échelle. Il suffira alors d'attendre le bon moment pour poignarder la vigie 9. Les soldats 7 et 8 ne poseront dès lors plus de problèmes (vous pouvez vous aider du leurre si vous l'avez laissé en B par exemple).
> Plus rien ne s'oppose à ce que vous alliez poignarder le garde 10. Essayez de laisser son cadavre en évidence afin que le soldat 11 puisse le voir et s'en approche. Il sera alors facile de faire une nouvelle victime.
> Encore une fois, il est facile d'attirer le soldat 13 grâce au leurre placé à l'étage du dessus. Après son élimination, allez tuer le garde 12 une fois qu'il est derrière les caisses, hors de vue de la vigie 14. Celle-ci sera alors une proie facile pour le sniper.

SAUVEGARDE **14 morts**

> Pour vous débarrasser des soldats 15 et 16 sans risques, placez un leurre en C et attendez que le 16 soit près de l'ascenseur pour mettre le leurre en marche. Avec un homme posté à proximité, ce sera un jeu d'enfant de les égorger.
> Le passage suivant demande un excellent timing. Placez-vous dans l'angle à la limite du champ de vision du mitrailleur 18. Dès que le soldat 17 fait demi-tour et que le 18 ne regarde plus dans votre direction, courez (ne rampez surtout pas) pour aller poignarder le soldat 17. Faites toutefois attention à la patrouille 20 qui peut rôder dans les parages. Les deux mitrailleurs (18 et 19) sont alors des proies faciles.
> Les derniers ennemis ne sont pas très difficiles : poignardez les deux membres de la patrouille 20 dans le dos, puis servez-vous de l'ascenseur pour aller tuer le garde 21 avec le harpon. Quant aux derniers (22, 23, 24), il ne devrait y avoir no problemo pour vous.
> Il faut à présent vous organiser pour le feu d'artifice final. L'artificier doit placer quatre charges et le béret vert trois tonneaux. Aidez-vous des photos pour les emplacements exacts. Placez votre sniper près du canon DCA du sud-ouest de façon à ce qu'il puisse viser le tonneau contre la DCA un peu au-dessus avec son fusil à lunette et le tonneau contre la DCA sur sa gauche avec son flingue. L'artificier sera sur la plage, les autres dans le bateau et l'ascenseur en position haute évidemment. Le sniper doit tirer sur le tonneau en mode Sniper, ce qui doit faire exploser également la cabane de garnison à côté. Faites-le tirer sur le tonneau à gauche juste après, puis faites-le fuir dans l'ascenseur. Pendant ce temps, l'artificier peut faire exploser ses quatre charges. Une fois qu'il est en bas, le sniper pourra dégommer les deux mines les plus proches des rochers. Embarquez ensuite tous vos hommes pour aller au point de ralliement.

SAUVEGARDE **FIN**

LES CHEAT CODES

Jérôme Philippon, de Reims, nous a fait parvenir les codes pour ce jeu.
Pendant une partie tapez le code suivant «GONOZOOPERA» puis :
- La touche SHIFT + X : téléporte le personnage sélectionné à l'endroit désigné par le curseur.
- La touche CTRL + I : invincibilité
- La touche CTRL + SHIFT + N : passe le niveau en cours.

LES CODES DE NIVEAUX

Mission	Facile	Difficile
Quand la ville dort	*8K2IX*	*WNNOV*
Tombée du ciel	*9R291*	*3LRVL*
Le marteau de Thor	*44G9J*	*EUJZR*
Devine qui vient...	*4HSAB*	*68EKF*
Le nid d'aigle	*J8TSN*	*HK1YJ*
La grande évasion	*LUK2L*	*XGBNS*
Les liaisons dangereuses	*DUSLZ*	*YRGOV*

La bonne manière de placer les explosifs.

MISSION 2 : QUAND LA VILLE DORT

Une mission originale avec la présence d'animaux hostiles. Non, non, je ne parle pas de la vermine nazie...

> Tuer le soldat 1 n'est pas seulement une petite mise en jambes. Il suffit d'attendre que la patrouille passe pour que le béret vert aille le poignarder dans le dos puis revienne cacher son cadavre.
> Envoyez ensuite le béret vert à proximité du grand bâtiment où se trouve le garde 2. Mettez-vous à l'extrémité nord de son champ de vision puis une fois que la voie est libre, allez placer le leurre près du réverbère avant de revenir vous cacher. Mettez le leurre en marche et attendez que le garde 2 revienne vers son poste pour le poignarder. Planquez ensuite son cadavre près du réverbère et restez couché à cet endroit.
> Le gardien du zoo (3) ne devrait pas tarder à passer près de votre béret vert. Attendez qu'il ait le dos tourné pour l'assommer et le menotter. Faites alors venir votre espion qui pourra lui piquer son uniforme. Celui-ci n'aura alors aucun mal à empoisonner les gardes 4 et 5.

SAUVEGARDE **4 morts**

> Votre espion va pouvoir se charger de pas mal de monde tout seul. Les soldats 6, 7, 8 seront des proies faciles pour lui. Vous pouvez aussi tuer le garde 9 à condition de planquer sa dépouille en A. Empoisonnez ensuite successivement et sans temps mort les gardes 10 et 11.
> Il est alors très facile de tuer le soldat 12 au plus bas de son chemin de ronde. Enchaînez toujours avec l'espion en empoisonnant le soldat 13, que vous cacherez vite en B.
> Occupez-vous à présent de la patrouille 14 qui tient en joue votre prisonnier. Ses membres sont particulièrement crétins, alors tuez-les un par un en allant mettre à chaque fois la dépouille en C, où ira également se réfugier le prisonnier aussitôt qu'il pourra bouger.

SAUVEGARDE **Prisonnier libre**

> Vous devez à présent opérer une action coordonnée. Votre espion doit distraire le garde 15 afin qu'il ne voit plus la vigie 16 que pourra alors égorger le béret vert. Une fois cela fait, cessez d'occuper le garde 15 et dès qu'il se retourne, empoisonnez-le avec l'espion.
> Pour éliminer les soldats 16 et 17, placez un émetteur près du mur de gauche et ils seront attirés par le bruit puis sans doute par le cadavre du garde 7 si vous l'avez laissé traîner. Votre espion n'aura aucun mal à les empoisonner, tout comme le garde 18 d'ailleurs.
> Si se débarrasser du soldat 19 peut sembler difficile, il n'en est rien. L'espion peut facilement l'empoisonner, puis aller le déposer en C. Idem pour le soldat 20 dont vous pourrez entreposer la dépouille au même endroit que celle du soldat 10 par exemple.
> Les gardes 21 et 22 sont des proies faciles pour votre espion. Pensez à cacher leurs cadavres derrière la garnison de gauche.
> Poignardez le mitrailleur 23 avec le béret vert pendant que l'espion distrait le garde 24.
> Pour avoir aisément le soldat 25, le béret vert doit mettre un leurre dans son dos puis une fois qu'il est activé, se cacher dans la dépouille dans l'éléphant, attendant sa venue pour lui faire la peau.

SAUVEGARDE **24 morts**

> Votre espion peut à présent injecter une dose mortelle au garde 24, puis planquer son cadavre dans le petit jardin du début.
> Il ne reste plus qu'à regrouper vos troupes sauf l'espion aux abords du fourgon. Utilisez l'espion pour que les membres de la patrouille 26 regardent dans une autre direction pendant que le fourgon avancera sur la route jusqu'à la limite du champ de vision du garde 27. Faites ensuite grimper l'espion et partez vers la zone de sortie.

SAUVEGARDE **FIN**

MISSION 3
TOMBÉE DU CIEL

À mon humble avis, une des missions les plus difficiles de ce «Sens du devoir» dont le problème majeur est la traversée du pont.

> Une fois que la patrouille 4 est passée, attendez que le soldat 1 soit passé pour faire sortir le béret vert afin qu'il le poignarde puis qu'il aille cacher le cadavre derrière la charrette.
> Toujours avec le béret vert, occupez-vous du garde 2, dont vous cacherez la dépouille toujours au même endroit.
> Posez un émetteur un peu à droite de l'entrée de l'église et faites un «on-off» très rapide, puis faites entrer le béret vert dans l'église. Le garde 3 va accourir et sera donc une cible de choix pour votre béret vert. N'oubliez pas de cacher le cadavre.
> Attendez que la patrouille 4 passe devant le perron de l'église et faites-en sortir le sniper qui doit abattre coup sur coup ses trois membres.
> Mettez un émetteur là où se trouvait le soldat 3. Cela fera venir les gardes 5 et 6, que votre béret vert pourra poignarder consécutivement.

SAUVEGARDE **6 morts**

> Allez à présent poignarder le garde 7 en étant bien attentif aux soldats du bas et en vous couchant sitôt votre forfait accompli.
> Utilisez un leurre en A pour faire venir le soldat 8 puis l'égorger.
> Tuer le garde 9 n'est qu'une question de timing puisque l'endroit où il est ne peut être aperçu des autres Allemands.
> Il n'est pas difficile de tuer le garde 10 toujours avec le béret vert. Pensez simplement à mettre son cadavre avec celui du garde 9. Il ne restera plus qu'à faire la même opération avec le soldat 10.

SAUVEGARDE **10 morts**

> Faites traverser la rivière via le gué à votre béret vert avant de ramper vers la droite en longeant l'eau. Il pourra alors poignarder les soldats 11 et 12 et planquer les cadavres derrière la petite baraque de droite.
> Mettez un leurre en B et activez-le, cela fera venir les soldats 13 et 14 qui devraient alors voir les cadavres que vous avez laissés sur l'autre rive. Suivez-les pour les poignarder.
> Placez le leurre en C pour attirer le garde 15, puis poignardez-le. Faites de même en D pour le garde 16 puis en E pour le garde 17 et enfin en F pour le soldat 18. Réitérez l'opération en G pour le garde 19.
> Il est à présent temps de revenir sur l'autre rive. Jetez un paquet de clopes dans le champ de vision du soldat 20 de manière à ce qu'il s'avance suffisamment pour voir le tas de cadavres là où se trouvait le soldat 3. Il suffira alors de le poignarder une fois hors de vue des autres. Employez exactement la même tactique pour vous débarrasser du garde 21.

SAUVEGARDE **20 morts**

> L'étape suivante consiste à éliminer le soldat 22. Pour cela, le béret vert doit d'abord pousser le camion, puis aller mettre un leurre en H avant de se cacher tout en haut à droite du verger. Il pourra alors attendre la venue du soldat 22, puis le poignarder.
> Faites venir le sniper dans le verger. Un trou dans le mur lui permet de tirer sur les soldats de l'autre côté du pont. Attendez que l'un d'entre eux soit à la hauteur de la bicoque pour lâcher toutes vos balles en abattant les gardes 23 et 25 ainsi que le maître-chien et son berger allemand (24). La mort du premier doit faire venir les autres.
> Le garde 26 n'est pas si dur que cela à avoir. Il suffit de bien ramper le long de la berge jusqu'à son extrémité, puis de longer la falaise pour venir le poignarder dans le dos une fois que la voie est libre. Allez ensuite vite mettre son cadavre au bout de la falaise contre la rive.
> Faites revenir à présent le béret vert au bas de la falaise et attendez le moment opportun pour aller poignarder le mitrailleur 27 puis dissimuler aussitôt sa dépouille derrière la tente.

SAUVEGARDE **27 morts**

> Mettez ensuite le leurre au pied de l'arbre en I pour attirer puis trucider le soldat 28. Employez la même tactique en J pour le garde 29. Encore une fois, pensez à cacher les dépouilles.
> Vous pouvez maintenant aller égorger le soldat 30 une fois qu'il se dirige vers le nord-est. Vous pourrez enfin tuer le soldat 31 une fois la patrouille passée, puis aller poser sa dépouille en haut des marches.
> Il ne reste plus qu'à aller chercher le système de navigation de la bombe et à la ramener avec le béret vert en évitant la patrouille, à tuer le dernier garde sur le pont puis à embarquer toute votre petite équipe dans le camion pour s'enfuir par la route.

SAUVEGARDE **FIN**

MISSION 4
LE MARTEAU DE THOR

C'est vrai que celle-ci, vous pouvez la jouer style «bourrinos» en tirant pour attirer tout le monde jusqu'à épuisement des réserves. Je vous propose une autre méthode, davantage dans l'esprit du jeu.

> Tuer le garde 1 n'est pas bien difficile, il suffit de placer un piège à gauche de la petite baraque.
> Faites ensuite sortir votre sniper pour abattre le garde 2.
> Piégez le soldat 3 en A, sur le chemin de sa ronde.
> Le soldat 4 nécessite plus de moyens. Mettez un piège et un leurre derrière les caisses à droite de la baraque, puis lancez un paquet de clopes au-dessus du mur. Une fois qu'il est attiré, mettez en marche le leurre pour qu'il s'avance jusqu'au piège.
> Employez exactement la même tactique pour le soldat 5.

SAUVEGARDE **5 morts**

> Votre béret vert doit à présent se faufiler jusqu'en B où il sera à l'abri des regards et pourra entreposer les cadavres. À partir de là, il pourra facilement poignarder le garde 6 une fois la patrouille passée.
> En utilisant un leurre à l'extrême gauche de l'écran, le béret vert pourra attirer puis poignarder le garde 7. Tuer le soldat 8 n'est plus alors un problème. Seul le rapatriement de son cadavre demande un bon timing.
> Pour avoir le soldat 9, mettez un leurre là où se trouvait le soldat 8 puis cachez-vous et attirez-le avant de vous dépêcher de cacher son cadavre.
> Les gardes 10 et 11 ne vous poseront sans doute aucun problème puisqu'ils vous tournent innocemment le dos et que vous pouvez cacher leurs corps derrière les caisses.
> Il y a plusieurs manières de vous débarrasser du soldat 12. Par exemple, vous pouvez mettre un leurre en C pour l'attirer puis le poignarder.
> Éliminez deux soldats (13 et 14) en une seule fois en plaçant un émetteur en D et en les poignardant une fois que les deux sont attirés. Cet endroit sera votre nouveau lieu d'entreposage de cadavres.
> Jetez un paquet de cigarettes près de la tente la plus à gauche, de manière à ce que le garde 15 le voie. Utilisez ensuite le leurre toujours en D pour l'attirer dans un guet-apens.
> Rampez le long du mur pour aller poignarder le soldat 16 sans être vu.

SAUVEGARDE **16 morts**

> L'assassinat du garde 17 ne demande qu'un bon timing, surtout dans le retour avec son cadavre sur l'épaule.
> Rampez jusqu'au bas de l'échelle et attendez la venue du soldat 18 pour monter l'égorger. Enchaînez ensuite avec le soldat 19 en rampant sur le toit.
> Servez-vous du leurre en E et cachez-vous dans la tente pour surprendre le garde 20. Utilisez-le ensuite en F pour le garde 21 en ramenant à chaque fois la dépouille en D.
> Servez-vous exactement de la même tactique pour le garde 22 que celle employée pour le 21.
> Utilisez un paquet de cigarettes pour attirer le soldat 23 vers les tentes puis le poignarder une fois qu'il repart.
> Placez le leurre en F et cachez-vous à proximité. Une fois qu'il émettra du son, le garde 24 viendra voir sur place et pourra facilement être égorgé.

> Vous pouvez à présent très facilement vous débarrasser du mitrailleur 25 puisque la représentation du champ de vision du garde sur le toit est erronée (il n'y a rien à craindre de sa part).
> Attirez les gardes 26 et 27 en plaçant un leurre contre le mur dans le dos de ce dernier. Vous pourrez leur faire goûter votre lame à tous les deux.

SAUVEGARDE **16 morts**

> Mettez ensuite le leurre au bas de l'échelle où se trouvait le garde 18 pour faire venir les soldats 28 et 29 en plaçant le béret vert sur le toit. Ils seront ensuite probablement attirés par les cadavres qui sont dans le coin. Courez derrière eux et plantez-les dans le dos.
> Faites ramper le béret vert jusqu'en G et attendez que le garde 30 soit à proximité pour le tuer puis le cacher, toujours en G.
> Les gardes 31 et 32 ne posent pas de problèmes véritables mais pensez à bien cacher leurs cadavres dans les recoins de la façade de la gare.
> Employez un leurre en H pour faire venir le garde 33 et planquez le béret vert derrière les piles de planches.
> Utilisez le leurre dans l'angle entre le tas de planches et la roulotte pour faire venir les gardes 34 et 35. Poignardez-les puis repartez aussitôt vous cacher car le garde 36 une fois retourné va voir les cadavres. Attendez alors qu'il s'en approche pour le tuer à son tour.
> Servez-vous d'un paquet de cigarettes pour attirer le soldat 37 vers la tente sur sa gauche et plantez-le dès qu'il repart vers son poste.
> Uilisez le leurre pour attirer le garde 38 et laissez le cadavre sur place de manière à ce qu'en plaçant le leurre contre le quai, le garde 39 voit le corps. Vous pourrez alors le zigouiller.
> Aucun problème pour le mitrailleur 40 en principe.

SAUVEGARDE **40 morts**

> Le sniper peut maintenant enfin entrer en action. Faites-le venir jusque derrière le canon Thor pour qu'il flingue les gardes 41 et 42 qui patrouillent sur le toit de la gare.
> Attirez le soldat 43 avec un leurre derrière le canon Thor et poignardez-le.
> Faites exactement la même opération avec le soldat 44 avec un leurre derrière la loco. Il se peut qu'il voit un des cadavres en face mais courez alors derrière lui pour le poignarder.
> Utilisez le sniper pour dégommer la vigie 45. Le béret vert doit ensuite se charger du garde 46 en prenant bien garde aux deux patrouilles du secteur.
> Faites venir votre béret vert du côté du fourgon blindé. En jetant un paquet de cigarettes dans le champ de vision du garde 47, vous pourrez l'attirer, puis le poignarder dans le dos.
> Utilisez le leurre en J pour faire venir puis tuer le soldat 48. Pour les gardes 49 et 50, attirez-les dans un premier temps avec un paquet de clopes avant de réaliser la même opération.

SAUVEGARDE **50 morts**

> Dernière victime : le garde 51, très vulnérable quand il est derrière le fourgon.
> Il ne reste plus au béret vert qu'à poser un tonneau devant chaque wagon blindé puis à le faire revenir dans le convoi d'évacuation en compagnie du sniper. L'articier doit disposer une charge à chaque extrémité du canon Thor ainsi que devant chaque wagon blindé. Faites-le ensuite revenir près du convoi d'évacuation mais pas trop à proximité du canon Thor. Faites alors tout sauter et embarquez pour finir le niveau, peu importe si les patrouilles tirent sur la loco.

SAUVEGARDE **Bombes**

MISSION 5 DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR ?

Vous la connaissiez déjà si vous avez joué à la démo du jeu. Il faut la jouer tout en finesse pour ne pas vous faire repérer.

> Commencez avec le béret vert. Déposez un leurre à l'endroit où vous commencez la mission. Activez-le et planquez-vous dans la petite baraque pour pouvoir ensuite poignarder les soldats 1, 2 et 3 qui vont survenir.
> Allez ensuite poignarder le soldat 4 dans le dos quand il est en dehors du champ de vision du garde 5.
> Pour vous débarrasser du garde 5, placez le leurre en A et cachez-vous à proximité.
> Faites la même opération en B pour le garde 6.
> Faites courir le béret vert jusqu'à proximité de l'endroit où se trouve le chauffeur. Placez le leurre contre la palissade et planquez-vous de l'autre côté pour attendre la venue des soldats 7 et 8.

SAUVEGARDE **8 morts**

> Vous pouvez à présent facilement aller poignarder le mitrailleur 9.
> Faites ramper le béret vert jusqu'à la palissade derrière le garde 10 en étant attentif à la patrouille. Placez un émetteur en C pour l'attirer, puis égorgez-le.
> Contournez les champs de vision de façon à ce que le béret vert soit au pied de la plate-fome où se trouve le soldat 11. Dès que la patrouille est passée et que le garde 14 ne regarde pas dans cette direction, grimpez pour le poignarder puis couchez-vous immédiatement.
> Rampez jusque dans le dos du soldat 12 puis dès que la voie est libre, tuez-le avant de vous mettre à plat ventre.
> Réalisez la même opération avec le soldat 13.
> Cachez-vous à droite et attendez que la patrouille passe pour aller poignarder le garde 14, puis ramenez sa dépouille complètement à droite de la cour. Employez la même technique pour les soldats 15, 16 et 17.
> Placez le leurre en D puis cachez-vous dans la cabane pour ensuite égorger le soldat 18.

SAUVEGARDE **18 morts**

> Mettez à présent le leurre en E et attendez que les gardes 19 et 20 soient à proximité pour les attirer simultanément puis les poignarder tour à tour.
> Employez la même technique en F pour le garde 21 puis en G pour le garde 22 et enfin en H pour les soldats 23 et 24.
> Servez-vous d'un paquet de cigarettes pour forcer le garde 25 à quitter sa place puis, quand il vous tourne le dos, allez le poignarder. Le sniper peut alors chercher la caisse de munitions qu'il surveillait.
> Utilisez encore le leurre en I pour avoir le soldat 26. Quant au soldat 27, servez-vous d'un paquet de cigarettes pour pouvoir l'égorger lorsqu'il repartira vers sa place originelle.
> Le garde 28 ne devrait pas vous poser de problèmes. Pensez simplement à cacher son cadavre derrière le tas de bois de gauche.
> Placez le leurre derrière la palissade en J pour faire venir les soldats 29 et 30 qui goûteront à la lame du béret vert. Cachez les dépouilles derrière le petit tas de bois.
> Réalisez la même opération en plaçant l'émetteur devant les tonneaux pour attirer les gardes 31 et 32. La voie est désormais libre jusqu'au mitrailleur 33 mais n'oubliez pas de le cacher toujours au même endroit (derrière les buches). Idem pour le garde 34.

SAUVEGARDE **33 morts**

> Faites venir votre sniper dans la petite cabane à gauche de l'endroit où était le mitrailleur 33. Attendez que la patrouille dépasse le niveau de la cabane pour tuer coup sur coup chacun de ses membres.
> Libérez l'espion en entrant dans sa cellule, puis allez poser un émetteur en K pour pouvoir surprendre le soldat 35.
> Faites intervenir à présent le sniper pour dégommer le garde 36 sur le toit.
> Servez-vous du leurre ou d'un paquet de cigarettes pour attirer le soldat 37 vers l'aile gauche du grand bâtiment puis le poignarder.
> Servez-vous du fusil à lunette du sniper pour tuer le garde 38 quand il est à l'extrémité droite de sa ronde.
> Pour avoir le soldat 39, servez-vous d'un paquet de cigarettes et attendez qu'il se retourne pour aller le poignarder.
> Vous n'avez alors plus de gros obstacles pour aller régler leur compte aux gardes 40 et 41.
> Placez un leurre en L pour attirer le soldat 42 puis, une fois votre forfait accompli, allez tuer le garde 43 quand il a le dos tourné en cachant son cadavre au pied de l'échelle.
> Le soldat 44 et le mitrailleur 45 sont des proies faciles pour votre poignard.
> À présent, montez sur les toits pour en tuer tous les occupants. Cela ne pose aucun problème à condition de se coucher après chaque meurtre et de faire attention à la patrouille du bas. Une fois que la place est nette, envoyez votre espion chercher l'uniforme sur la corde à linge.
> Avec l'espion, allez distraire le garde 46 afin qu'il regarde vers le bas. Pendant ce temps, tuez le garde 47 avec le béret vert puis assommez le colonel et passez-lui les menottes. Enfin, poignardez le garde 46. Tant que vous y êtes, occupez-vous aussi du mitrailleur 48.
> Ramenez tout votre petit monde à proximité du Panzer II (portez le colonel). Servez-vous du sniper pour abattre le garde 49 quand personne ne l'a dans son champ de vision.
> Chargez l'espion de distraire le soldat 51 pendant que le béret vert ira zigouiller le soldat 50 puis le cacher près du drapeau (attention à la patrouille, il faut faire très vite).
> Cessez de distraire le soldat 51 puis plantez-lui aussitôt une piqûre dans le dos.

SAUVEGARDE **58 morts**

> Dernier meurtre à commettre, celui du garde 52. Pour cela, distrayez la patrouille avec l'espion afin qu'elle

regarde vers la gauche lorsqu'elle se trouve en bas et allez le tuer avec le béret vert, puis cachez sa dépouille.
> Faites monter tout le monde sauf l'espion dans le Panzer II et prenez la route vers le sud-est. Une fois hors de l'enceinte, arrêtez-vous pour que l'espion rejoigne ses coéquipiers, puis finissez la mission.

SAUVEGARDE **60 morts**

MISSION 6
LE NID D'AIGLE

Celle-là, elle n'est pas très difficile. Pensez à bien pousser les réservoirs et si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de faire sauter d'autres avions.

> Commencez en allant mettre un leurre au pied du lampadaire près de votre lieu de départ. Activez-le pour faire venir le soldat 1 puis poignardez-le. Cachez sa dépouille là où se trouve le reste de vos hommes, ce que vous ferez pour les Allemands de cette zone.
> Le soldat 2 ne pose pas de problèmes, attendez qu'il reparte vers la droite pour lui planter le couteau dans le dos.
> Envoyez le béret vert ramper jusqu'au bas de la falaise au Nord et attendez le moment propice pour grimper et zigouiller le garde 3.
> Rampez jusqu'à venir dans le dos du soldat 4 et attendez que le soldat 5 reparte vers la droite pour le poignarder puis cacher son corps derrière le tas de bois.
> Faites de même avec le soldat 5 avant de placer un leurre devant l'entrée de la maison. Cachez-vous à proximité puis faites venir le garde 6 pour le poignarder.
> Faites ramper le sniper jusqu'à l'endroit où se trouvait le garde 6 de manière à ce qu'il puisse viser à la fois les soldats 7 et 8, ce dernier devant être abattu lorsqu'il est caché par la maison. Faites coup double sans être vu.
> Amenez le sniper là où se trouvait le soldat 7 et décalez-le sur la droite afin qu'il puisse viser le garde 9. Attendez que celui-ci ne soit plus dans le champ de vision du pilote puis abattez-le.

SAUVEGARDE **9 morts**

> Envoyez le béret vert derrière le mur en ruines au sud pour qu'il puisse surprendre le soldat 10 dans le dos.
> Faites-le ensuite ramper jusqu'au point A afin qu'il y dépose un leurre. Cachez-vous derrière les rochers au sud et mettez-le en marche pour faire venir les gardes 11 et 12 que vous devrez égorger consécutivement.

> Faites pénétrer le béret vert dans l'enceinte et déposez un leurre devant la porte de la maison. Mettez-le en marche avant d'aller vous cacher dans la demeure. Le soldat 13 va accourir et vous pourrez le tuer facilement. Il n'y a plus ensuite qu'à assommer puis menotter le pilote.
> Ramenez le béret vert vers le sniper. Attendez que le garde 14 passe et vous tourne le dos pour aller le poignarder puis cacher sa dépouille derrière les gros bidons de gauche. Faites ensuite de même avec le garde 15.
> Placez à présent le leurre en B, à gauche de la porte de la maison et mettez-le en route avant de vous y réfugier. Cela fera venir le soldat 16, que vous pourrez ensuite tuer puis cacher.
> Faites ramper le béret vert jusqu'en C. Vous avez plusieurs options pour éliminer le garde 17. Pour varier les plaisirs, je vous propose de laisser des traces de pas dans son dos, menant jusqu'en C. Enterrez-vous ensuite et attendez qu'il vienne sur place pour le trucider.

SAUVEGARDE **17 morts**

> L'élimination du garde 18 ne comporte pas de difficultés majeures, contournez-le puis foncez dans le tas.
> Amenez le béret vert sur l'avion en rampant et attendez que personne ne regarde pour tuer le soldat 19.
> Allez ensuite placer le leurre tout contre l'aileron arrière droit de l'avion et un piège juste à côté de manière à ce que le garde 20, attiré par le bruit vienne se prendre dedans.
> Employez la même combinaison leurre + piège en D pour éliminer le garde 21.
> Faites maintenant ramper le béret vert jusqu'au gros rocher au sud du garde 22. Placez un leurre sur la gauche puis attendez qu'il vienne pour aller jusqu'à lui en rampant puis le poignarder.

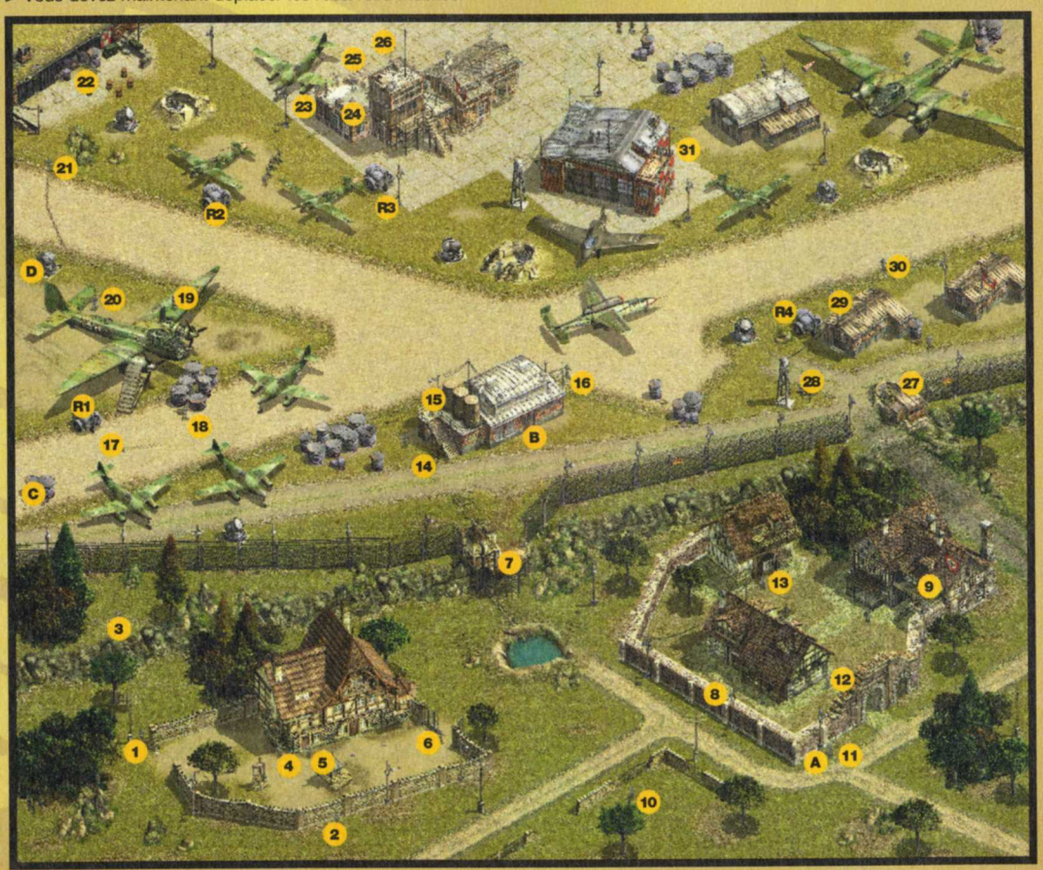
SAUVEGARDE **22 morts**

> Faites venir votre sniper afin qu'il abatte la vigie 23.
> Le béret vert doit à présent ramper jusqu'au pied de l'échelle puis monter pour aller poignarder les vigies 24 et 25.
> Attendez que la patrouille passe puis redescendez du toit et allez frapper le soldat 26 dans le dos. Dépêchez-vous ensuite d'aller cacher le cadavre dans les bidons.
> Vous devez maintenant déplacer les réservoirs mobiles. Poussez le R1 vers le sud-est, le R2 également mais cette fois-ci en vous arrêtant en arrivant dans l'herbe, à la limite du champ de vision du garde et enfin le R3 vers le Nord-Ouest.
> Utilisez le sniper pour abattre le garde 27 en prenant garde au champ de vision du mitrailleur 28 proche.
> Faites ramper le béret vert le plus près possible du mitrailleur 28 et attendez que personne ne regarde pour l'égorger puis prendre sa dépouille et aller la cacher au Sud.

SAUVEGARDE **28 morts**

> Vous pouvez maintenant éliminer les soldats 29 et 30 exactement de la même façon : en plaçant un leurre à droite de l'entrée de la maison autour de laquelle ils font des rondes. Attirez-les un par un avant de les poignarder ou de les piéger. Évitez une approche simultanée car leurs champs de vision ont tendance à se croiser.
> Bougez ensuite votre sniper pour qu'il vienne dégommer le garde 31.
> Poussez à présent le réservoir mobile R4 vers le Nord-Ouest avec le béret vert. L'artificier doit ensuite placer une charge à côté de chaque réservoir mobile. Il ne reste plus qu'à faire embarquer le pilote en mode «Contrôle», le béret vert et le sniper dans l'avion d'évacuation avec l'artificier tout proche. Faites tout péter, puis grimpez vite dans l'avion pour admirer l'envol final.

SAUVEGARDE **FIN**

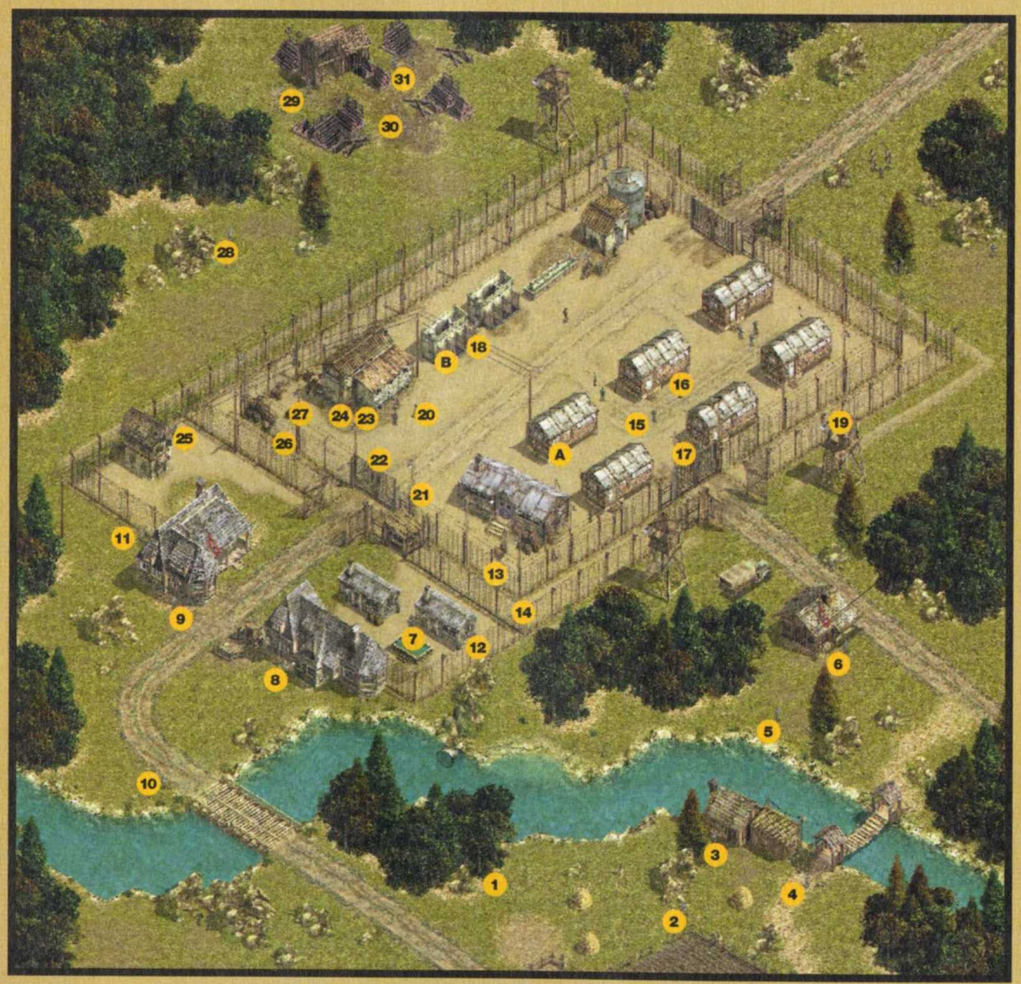


MISSION 7
LA GRANDE ÉVASION

Encore une mission originale. Pour une fois, vous pouvez être un peu plus bourrin qu'auparavant. Pensez à ouvrir la grille du Nord pour que tous les prisonniers s'échappent.

> Commencez avec le nageur de combat. Faites-le ramper vers la droite jusqu'à proximité du garde 1. Attendez que celui-ci soit dans l'extrémité gauche de sa ronde pour le tuer avec le harpon.
> Approchez-vous maintenant du soldat 2 et tuez-le avec le harpon. Cela fera venir le soldat 3, auquel vous ferez subir le même sort. Le soldat 4 devient alors une proie facile.

SAUVEGARDE **4 morts**



> Traversez le pont en rampant et longez la rive par la gauche derrière le garde 5. Une fois qu'il est le plus à gauche, tuez-le avec le harpon et couchez-vous aussitôt.
> Approchez-vous ensuite suffisamment près du garde 6 pour le planter tout en restant inaperçu par la vigie au Nord.
> Faites ramper le nageur de combat vers la gauche jusqu'à ce qu'il puisse entrer dans l'eau. Mettez-vous alors en configuration «Plongeur». Pour qu'il puisse entrer dans la base, cliquez sur le bassin, il y parviendra de lui-même après quelques secondes. Rapprochez-le des marches et dès que le garde 7 passe devant la maison de droite, harponnez-le.
> Rampez ensuite pour aller tuer successivement, au poignard ou au harpon, les soldats 8, 9 et 10.

SAUVEGARDE **10 morts**

> À présent, faites ramper l'artificier jusqu'à la caserne à l'entrée du camp (là où était le garde 9) et posez-y une charge. Amenez-le ensuite près de la petite cabane de garnison à l'Est du camp (là où était le soldat 6). Placez l'articier sur la route de façon à ce qu'il soit à distance de lancer de grenades de la cabane tout en étant hors de vue des vigies. Faites alors exploser la charge, puis lancez aussitôt une grenade sur la cabane. Si tout se passe bien, vous n'avez désormais plus à craindre la venue de renforts allemands.

SAUVEGARDE **Boum**

> Faites ramper le nageur de combat près de la caserne détruite une fois que la situation s'est apaisée et attendez que le garde 11 tourne le dos pour le harponner.
> Allez ensuite tuer le soldat 12, toujours au harpon. Approchez-vous ensuite des grillages pour tirer sur les gardes 13 puis 14.
> Servez-vous des pinces de l'artificier pour pénétrer dans le stalag au niveau des gardes 13 et 14 sur la carte.
> Faites ramper le nageur de combat dans le baraquement A. Dès que le soldat 15 fait demi-tour, sortez du baraquement pour tirer au harpon dessus. Rentrez ensuite car cela va faire venir le soldat 16, qu'il faudra également harponner dans le dos également.
> Le nageur de combat doit ramper ensuite jusqu'à la limite du champ de vue du garde 17 pour ensuite le harponner, cela fera venir le garde 18 qui doit subir la même punition.

SAUVEGARDE **18 morts**

> Faites ouvrir le portail Est au nageur de combat en faisant très attention à la vigie 19. Rampez jusqu'au bas de la tour et dès que possible, montez la tuer au harpon ou au couteau.
> Avec l'artificier placé derrière le baraquement A, lancez un paquet de cigarettes de manière à ce qu'il puisse être vu par le garde 20 qui patrouille. Placez ensuite un piège et attendez que le garde s'approche. Lancez-lui alors des pierres depuis l'emplacement exact du piège. Dès qu'il vient, entrez dans le baraquement et regardez-le se faire broyer.
> Tirez des coups de pistolet derrière le baraquement A pour faire venir les soldats 21 et 22 que vous pourrez flinguer alors (tirez comme un malade).
> Cachez l'artificier en B et lancez une grenade légèrement à droite du garde 23 pour qu'elle tue celui-ci et son collègue 24.
> Faites sortir le nageur du stalag pour qu'il puisse aller harponner le soldat 25.

SAUVEGARDE **25 morts**

> Il pourra ensuite tirer au harpon sur le garde 26, puis au pistolet sur le garde 27. Vos coéquipiers sont désormais libres.
> Pas de problème pour le garde 28 : un petit coup de harpon dans le dos et le tour est joué. Usez du même traitement pour le soldat 29. Le béret vert et le chauffeur peuvent alors chercher leurs sacs à dos.

SAUVEGARDE **29 morts**

> Tuez le garde 30 avec le fusil harpon, cela fera venir puis périr son homologue 31.
> Le reste de la mission ne présente plus de difficultés majeures : en gros, utilisez le fusil du chauffeur pour tuer tous les soldats isolés et la mitraillette sur les patrouilles. Si vous êtes parvenu jusqu'à ce point, ce devrait être du gâteau. Simplement, deux petits trucs : pour avoir la vigie qui surveille le camion, lancez-lui une grenade de derrière le grillage dans son dos et pensez à ouvrir le portail Nord. Une fois le ménage fait, les prisonniers vont s'échapper. Il ne restera plus alors qu'à faire grimper tout le monde dans le camion et à s'enfuir par la route du Sud-Est.

SAUVEGARDE **FIN**

MISSION 8
LIAISONS DANGEREUSES

Un petit tour en Hollande pour finir. Une fois que vous aurez contacté Natasha, la mission sera quasiment finie.

> Pour vous débarrasser du soldat 1, placez un leurre dans les roseaux à gauche de votre position de départ et poignardez-le quand il sera attiré.
> Même technique pour le garde 2 ; cette fois, placez le leurre au pied des escaliers de la garnison nazie et cachez-vous derrière la porte en haut de ceux-ci.

> On continue avec le leurre, mis cette fois derrière les bottes de paille dans le dos du garde 3. Faites le tour en rampant pour venir le poignarder.

SAUVEGARDE **3 morts**

> Laissez le leurre là où il est et jetez un paquet de cigarettes afin que le soldat 4 soit attiré vers les bottes de paille. Servez-vous ensuite du leurre pour lui faire subir le même sort qu'au garde 3.
> Avec le sniper, flinguez le soldat 5 quand le 6 lui tourne le dos. Une fois que ce dernier viendra voir le cadavre, dégommez-le à son tour.
> Faites traverser le béret vert et le nageur de combat sur la petite île avec le moulin à eau. Placez un émetteur au pied des escaliers et cachez-vous derrière les ballots. Le bruit attirera les soldats 7 et 8, qu'il sera facile de poignarder ou harponner.
> Allez ensuite tuer le garde 9, puis faites récupérer le matériel de plongée au nageur de combat.
> Éliminez la vigie 10 avec le sniper lorsque personne ne la regarde.

SAUVEGARDE **10 morts**

> Placez le leurre en A et faites rentrer le nageur de combat dans le moulin. Vous pourrez alors faire venir les soldats 11, 12 et 13 et tous les harponner tour à tour.
> Placez le leurre dans le dos du soldat 14 et planquez le béret vert dans les roseaux proches. Il devrait alors sans doute voir les cadavres près du moulin, courez derrière lui pour le poignarder.
> Cachez le nageur de combat dans les ballots de paille au-dessus du garde 15, attendez alors qu'il passe pour le harponner, cela fera venir le garde 16, qui pourra également passer de vie à trépas.
> Faites à présent parvenir votre nageur de combat jusqu'au petit ponton près du soldat 17. Surveillez le champ de vision de celui-ci et attendez que passe le garde 18 pour surgir hors de l'eau et harponner le soldat 17 puis le garde 18. Cela vous demandera sans doute quelques essais, mais ce n'est qu'une question de timing.
> Placez à présent votre béret vert à la limite du champ de vision du mitrailleur 19 et le nageur de combat derrière la charrette de foin complètement à gauche. Attendez que la patrouille passe pour que le nageur abatte très vite le mitrailleur et que le béret vert traverse le pont pour s'emparer de la dépouille afin de la mettre derrière la charrette.

SAUVEGARDE **19 morts**

> Placez à présent un leurre derrière les bottes de paille pour que le garde 20 soit attiré et que le béret vert puisse le poignarder puis cacher son cadavre.
> Utilisez le sniper pour abattre la vigie 21 postée sur le moulin.
> Mettez ensuite un leurre sur la gauche à l'intérieur de l'enclos qui ceint le moulin et cachez le béret vert derrière la charrette. Attendez que la patrouille passe pour attirer le soldat 22 et le poignarder à la hauteur des bottes de paille.
> Faites ramper le béret vert jusqu'à la maison au nord et attendez que le garde 23 se retourne pour le planter, puis enchaîner aussitôt avec le garde 24 et cachez très vite les corps en B.
> Le nageur de combat doit maintenant se rendre jusqu'à l'embarcadère où se trouve le bateau d'évacuation. Attendez que la voie soit libre pour vite aller vous cacher dans la maison de gauche. Attendez ensuite le moment propice pour sortie et harponner le soldat 25. Restez sur place au coin du mur pour attendre la venue du soldat 26 qui ne va pas manquer d'arriver. Harponnez-le alors également.

SAUVEGARDE **26 morts**

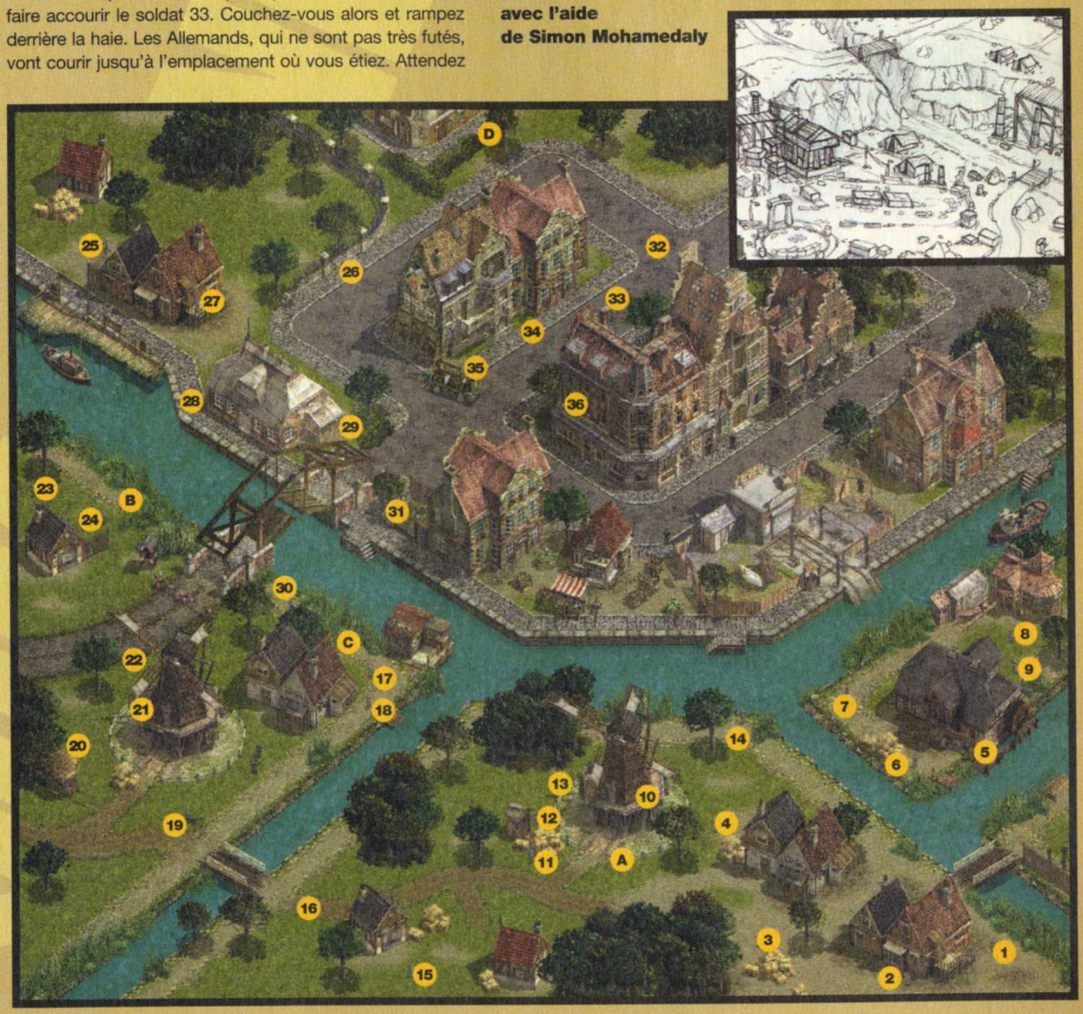
> Allez planter un harpon dans le garde 27, ce n'est pas difficile et vous n'avez même pas besoin de bouger son cadavre.
> Cachez-vous maintenant dans la maison de droite pour attendre la venue du garde 28 et le harponner dès qu'il aura le dos tourné. Si le garde 29 ne voit pas son cadavre, lancez un paquet de cigarettes pour l'attirer dans cette direction, puis plantez-le à son tour.
> Retour sur l'autre rive. Mettez un leurre en C et planquez-vous dans la maison pour que le soldat 30 quitte son poste et que vous puissiez le planter une fois qu'il verra les dépouilles des soldats 17 et 18.
> Allez maintenant poignarder le garde 31 avec le nageur de combat et abaissez le pont grâce au commutateur. Tout votre petit monde peut désormais se regrouper. Relevez ensuite le pont dans l'optique de votre fuite finale.
> Faites parvenir le béret vert jusqu'en D et laissez-le debout afin qu'il se fasse repérer par le soldat 32. Cela va faire accourir le soldat 33. Couchez-vous alors et rampez derrière la haie. Les Allemands, qui ne sont pas très futés, vont courir jusqu'à l'emplacement où vous étiez. Attendez alors patiemment qu'ils vous tournent le dos et repartent pour les égorger facilement.

SAUVEGARDE **33 morts**

> Attendez maintenant que le garde 35 ne regarde pas dans cette direction pour faire courir le béret vert dans la maison où se trouve Natasha. Faites sortir celle-ci afin qu'elle distrait le garde 35 vers le sud pendant que le béret vert va poignarder le soldat 34.
> Agissez de même en occupant le soldat 36 pendant que le béret vert s'occupe du garde 35 puis de ce même soldat 36.
> La mission est quasiment terminée. Natasha doit à présent suivre le chemin le long des quais en évitant les membres de la Gestapo pour parvenir jusqu'à la boîte de nuit (le bâtiment le plus à droite). Le général va alors la suivre. Patientez une petite dizaine de secondes et Natasha aura alors les documents en sa possession. Il ne reste plus qu'à faire embarquer toutes vos troupes dans le bateau d'évacuation pour achever le jeu. N'oubliez pas qu'il faut que le pont soit relevé.

SAUVEGARDE **Documents**

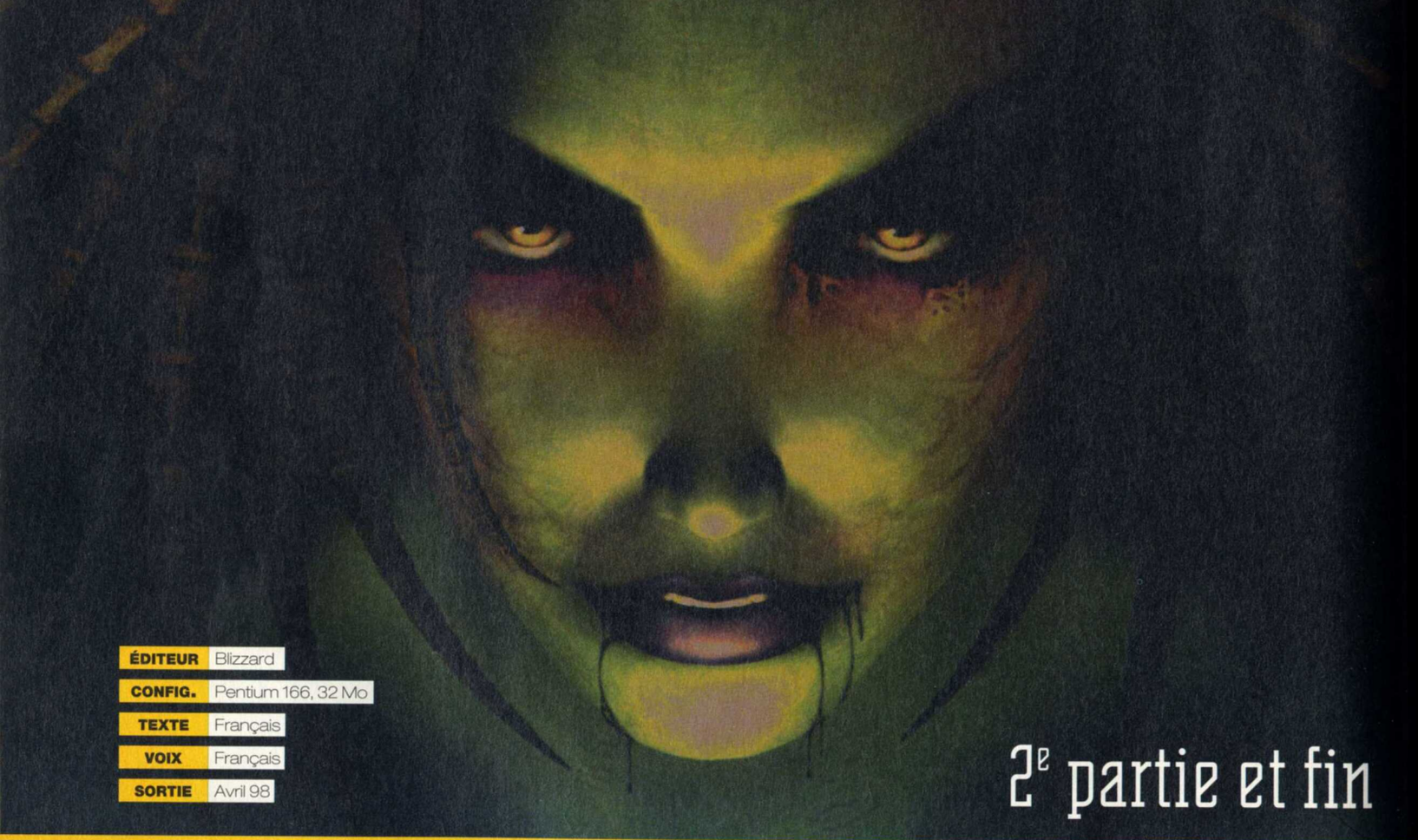
Rodolphe (Rdonain970@aol.com)
avec l'aide
de Simon Mohamedaly



GUIDE

starcraft-brood war

La Terre est menacée, Kerrigan joue double et même triple jeu et Duran se met à comploter. Au cœur de ces intrigues, même les plus grands héros comme Fénix vont mourir mais on vous avait prévenu : Brood War est d'une violence meurtrière. Pour sauver vos fesses, voici la deuxième partie de la soluce.



ÉDITEUR	Blizzard
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Avril 98

2e partie et fin

SAUVEGARDE

Les fichiers du CD PC Soluces

Vous trouverez sur le CD de PC Soluces une sauvegarde pour accéder à tous les niveaux et une autre pour le niveau caché : D:/ASTUCES/STARCRAFT BROODWAR/SAUVEGARDE. Ces sauvegardes ont été testées avec la version américaine du jeu mais elles devraient aussi marcher en version française.

I LA CAMPAGNE TERRAN (SUITE & FIN)

MISSION TERRAN 5A

Le début de la mission commence très mal car presque toute votre base va être rasée par des missiles atomiques **(1)**. Il n'y a rien à faire, si ce n'est mettre à l'abri votre Usine et votre Baraquement **(2)** en les faisant décoller pour les amener dans une zone plus sûre **(3)**. Attendez quelques secondes et vous recevrez beaucoup de renforts qui seront aussi détruits par des missiles (décidément !). Ramenez alors votre Usine et votre Baraquement sur le site de départ **(2)**, réparez le Centre de Commandement. Commencez à récolter le minerai, le gaz (important) et à développer votre base rapidement (surtout grâce à l'aide des VCS que vous recevrez en second renfort).

Il faut absolument repérer les Fantômes pour les tuer afin d'annuler les nombreuses attaques nucléaires qu'ils lanceront sur votre base. Pour cela, construisez dans l'immédiat une Tourelle au Nord **(4)** et une Tourelle à l'Est **(5)** de votre base. Continuez alors à renforcer votre base avec des Marines et des Officiers Médicaux ainsi que des Chars pour défendre le tout. Fabriquez aussi le plus tôt possible deux Vaisseaux Laboratoires pour remplacer plus efficacement les tourelles au Nord et à l'Est et mettez-les en patrouille (le défilé **(6)** est le passage favori des Fantômes). Il ne vous reste plus qu'à construire un dizaine de Cuirassés accompagnés d'un Vaisseau Laboratoire (toujours pour repérer les Fantômes) et à raser les forces ennemies.

Attaquez-vous d'abord aux Terrans bleus **(7)** afin de vous installer à leur place puis remontez lentement vers le Nord. Pensez à faire réparer rapidement vos Cuirassés par plusieurs VCS **(7)** afin d'avoir des vaisseaux en parfait état qui pourront avancer en territoire ennemi sans leur laisser de répit (c'est la clé de la victoire car l'ennemi a beaucoup de ressources). Installez-vous aussi, si besoin est, sur les autres sites de ressources **(8)** mais prévoyez toujours une défense car les Fantômes ne vous lâcheront pas. Si vous êtes pressé, vous n'avez pas à tout détruire : il suffit de faire sauter le Centre de Commandement qui se trouve au Nord-Est **(9)** pour gagner.

MISSION TERRAN 5B

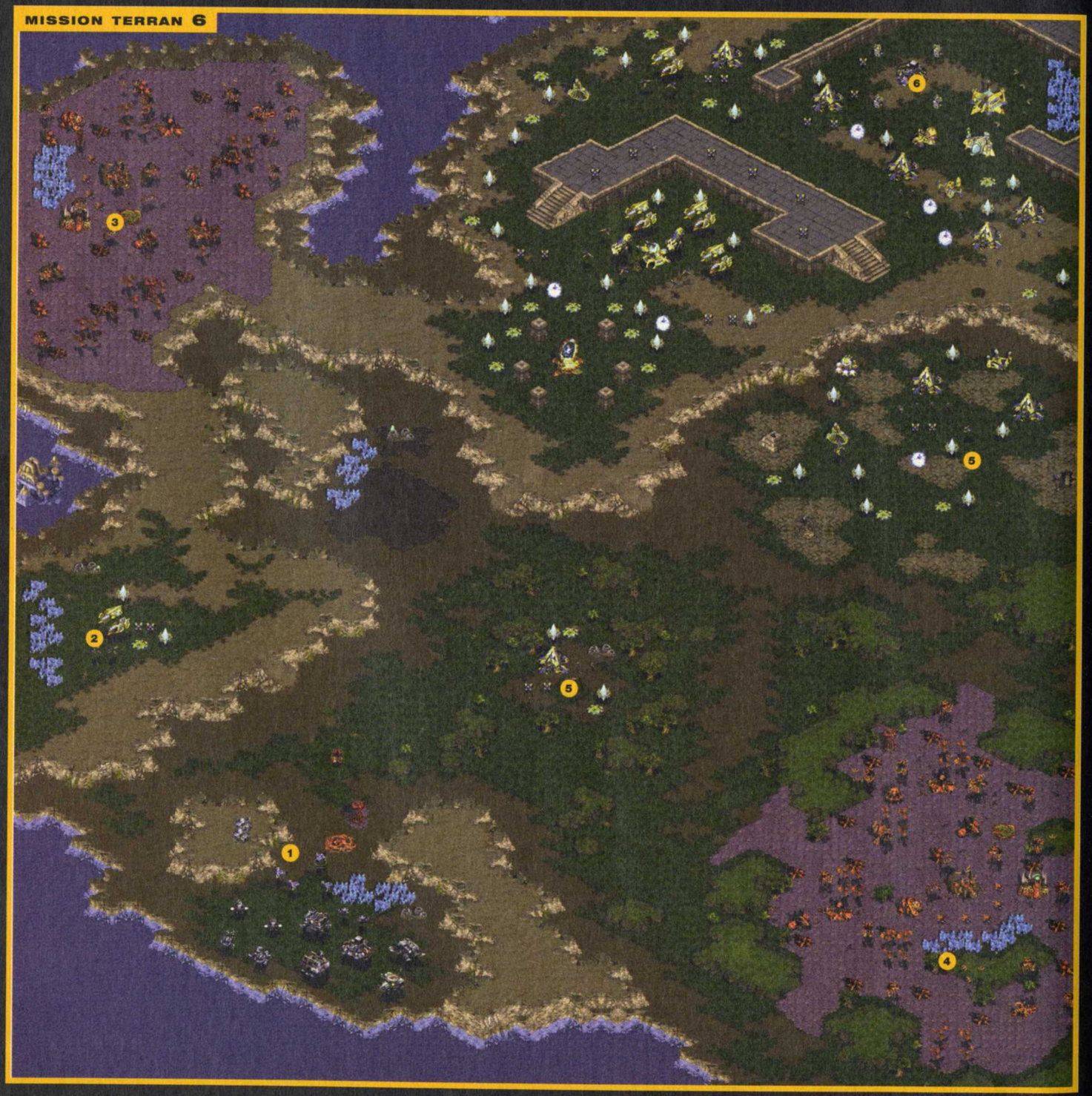
Cette mission a le même objectif, c'est-à-dire la destruction du Centre de Commandement au Nord-Est **(9)** pour gagner. Mais les forces de votre adversaire seront différentes car il utilisera des Cuirassés pour vous attaquer. Dès le début de la mission, mettez vos VCS au travail pour récupérer du minerai mais utilisez-en un pour construire d'autres tourelles près du bunker (en même temps, construisez immédiatement d'autres VCS à un petit rythme pour avoir du minerai).
Dans le même temps, faites des Marines et mettez-les dans le Bunker. Vous allez recevoir un escadron de Goliaths : ce sera le gros de vos troupes pour éliminer les Cuirassés qui arrivent sur vous. Regroupez aussitôt vos forces et préparez-vous à un grand assaut : il faut concentrer le feu de vos Goliaths sur un Cuirassé à la fois pour les détruire rapidement (faites un groupe avec vos Goliaths pour mieux les contrôler) et essayez de rester près de vos Tourelles pour qu'elles vous appuient (mais ne vous faites pas d'illusions, elles ne résisteront pas longtemps...). Dès que le combat est fini, développez votre base : faites des Goliaths en nombre avec des Marines et des Officiers Médicaux pour vous défendre des Cuirassés qui continueront de venir régulièrement.
Faites aussi quelques chars (mais les assauts seront surtout aériens) et de nouvelles tourelles pour repérer les rares Fantômes qui viendront (ils ne lanceront pas d'attaque atomique). Construisez alors une dizaine de Cuirassés ainsi que quelques Vaisseaux Laboratoires (pour repérer les Fantômes ennemis qui n'hésiteront pas à immobiliser vos Cuirassés) et amenez une partie de vos Cuirassés raser la base à l'Est **(7)** pour vous y installer. La suite est identique à la mission 5A.

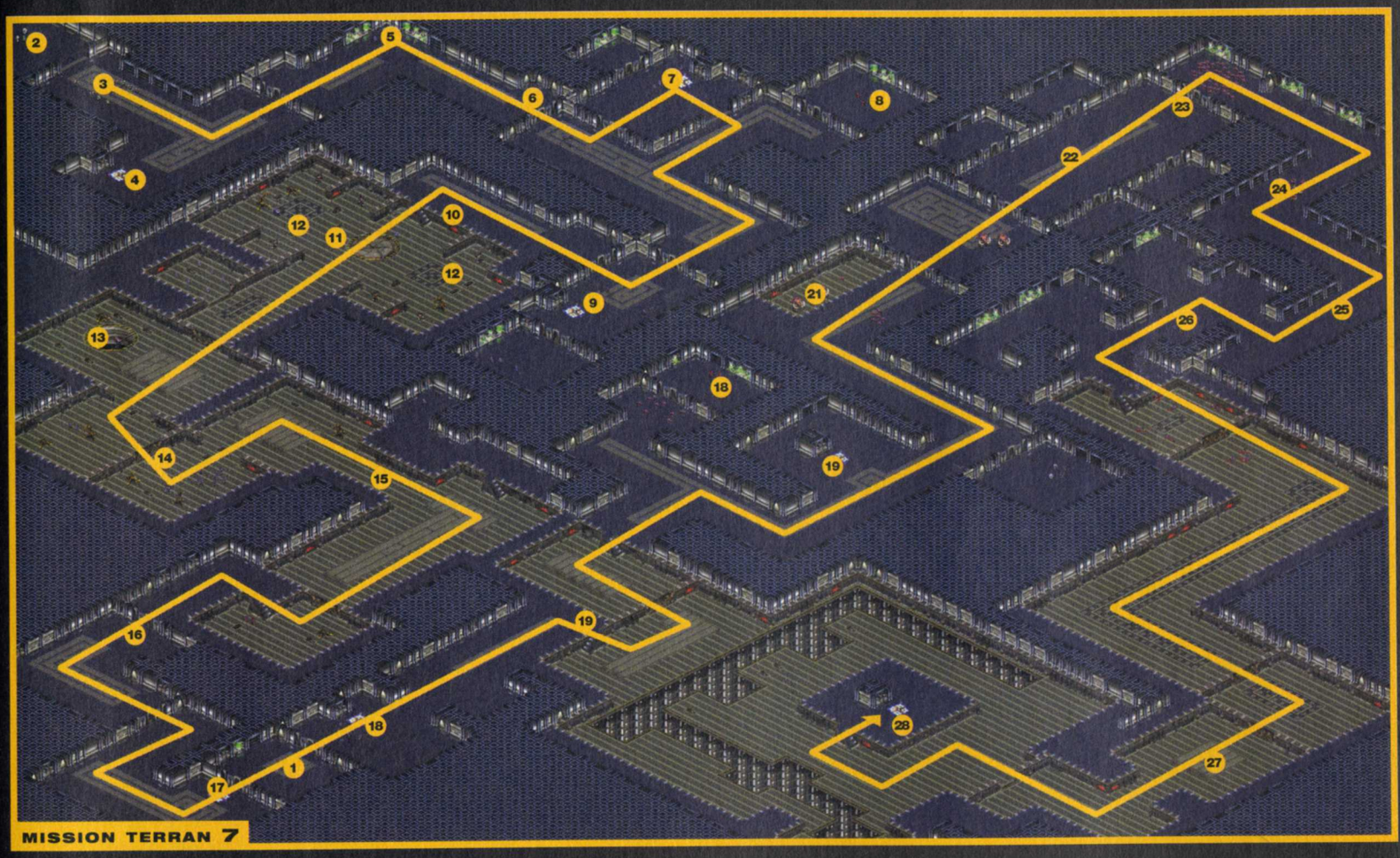
MISSION TERRAN 6

Vous n'avez rien à faire en début de mission, juste à regarder le spectacle des Walkyries au travail. Aussitôt la Zone Zerg nettoyée, posez vos bâtiments et commencez à construire des Dépôts le long de la côte au Sud (car il n'y a pas beaucoup de place) afin de pouvoir faire d'autres troupes et des SCV le plus tôt possible.
Placez vos quelques Marines juste à droite des Chars au pied du Rocher afin que ces derniers les couvrent pendant les premiers assauts Protoss **(1)**. Continuez à faire des Marines et des Officiers Médicaux et à les améliorer puis lancez un ou deux groupes composés de dix Marines et de deux Officiers Médicaux, pour éliminer la petite base Protoss au Nord-Ouest **(2)** tout en laissant des défenses dans votre base.
Installez-vous alors à la place des Protoss pour récolter des ressources nouvelles et commencez à faire tranquillement votre armée de Cuirassés et quelques Vaisseaux Laboratoires. Éliminez alors, avec vos Cuirassés, la base Zerg au Nord **(3)** puis celle au Sud-Est **(4)** en pensant toujours à faire réparer vos Cuirassés le plus vite possible (faites-les suivre à distance par un petit groupe de VCS dédiés à cette tâche). Ces sites Zergs conquis vous donneront accès à une quantité de ressources impressionnante. Il ne reste plus que les Protoss qui constituent une menace. Détruisez d'abord leurs deux petites bases **(5)** en progressant lentement pour que ce soit l'adversaire qui vienne à vous. Attaquez alors par le Sud-Est et remontez en détruisant tout sur votre passage vers le Centre de Commandement Terran **(6)** qu'il faut détruire pour gagner la mission (la base Protoss n'a pas à être rasée entièrement).

MISSION TERRAN 7

Votre premier objectif est de tuer l'amiral Stukov **(1)** tout en évitant absolument que le Fantôme Duran de votre groupe ne soit tué. Attendez que les Marines fassent le nettoyage puis sélectionnez Duran et les deux Officiers Médicaux **(2)**





MISSION TERRAN 7

et amenez-les au contact des Marines **(3)** pour en prendre le contrôle. Faites un groupe unique de tous ces soldats puis activez la balise **(4)** en marchant dessus pour entendre des répliques amusantes (amenez tout votre groupe sur la balise pour ne pas perdre de soldats).

Passez ensuite les portes : vous tombez sur des civils paniqués qu'on peut éliminer **(5)** et de nouvelles défenses automatiques **(6)** qui ne posent aucun problème si votre groupe est bien compact. Allez actionner la balise suivante **(7)** pour avoir un aperçu du niveau (attention à la défense automatique près de la balise et n'allez surtout pas dans la salle au Nord **(8)** qui contient des adversaires).

Rendez-vous à la balise suivante **(9)** qui est bien défendue pour trouver l'endroit où se trouve l'amiral **(1)**. Avancez alors jusqu'au point où les Goliaths se situent, il y a une défense automatique au pied de l'escalier **(10)**. Puis placez-vous à l'entrée du grand couloir **(11)** pour éliminer tous les pilotes des Goliaths qui vont arriver. Prenez ensuite le contrôle des six Goliaths **(12)** en les touchant avec vos troupes (il faut un soldat par Goliath). Passez dans les salles suivantes pour rencontrer un civil **(13)** qui sous la menace se mettra au contrôle du VCS à côté : ce VCS permettra de réparer vos Goliaths (comme toujours, il faudra que vous touchiez le VCS ensuite pour l'activer).

Regroupez bien vos troupes pour le prochain gros combat **(14)** puis avancez en faisant attention aux défenses automatiques **(15)**. Continuez votre progression pour rencontrer de nouvelles défenses **(16)** puis actionnez la balise **(17)** pour apprendre la trahison de Duran. A partir de maintenant, tous les soldats **(18)** que vous rencontrerez (toucherez) s'allieront à vous. Vous avez aussi un nouvel objectif assez difficile : il faut rejoindre la balise finale **(28)** pour empêcher l'explosion en moins de quinze minutes. Ce n'est pas évident et il ne faut pas perdre de temps : je vous déconseille de réparer les Goliaths. Il faudra avancer le plus vite possible tout en détruisant les moindres Zergs que vous rencontrerez (faites une sauvegarde maintenant pour ne pas avoir à tout recommencer si vous échouez). Avancez jusqu'à l'escalier **(19)** pour détruire les Zergs qui arriveront, puis activez la balise suivante **(20)** et rendez-vous jusqu'à la fosse où se trouvent les Ultralisks **(21)**. Abattez-les et préparez-vous à tuer les deux autres Ultralisks qui surgiront du Nord. Entrez toutes vos forces dans la pièce d'où ils viennent puis dans la pièce suivante **(22)**. Envoyez alors un de vos soldats près de la porte au Nord **(23)** puis ramenez-le tout de suite : les Zergs vous suivront dans la pièce et se feront mettre en miettes par les défenses automatiques et vos hommes. Continuez à avancer rapidement en tuant les Hydralisks **(24)** puis arrêtez-vous et envoyez un Marine en éclaireur : il se fera exploser par les Terrans infestés **(25)**, ce qui ouvrira la route.

Continuez d'avancer pour aider des Marines **(26)** en plein combat. Regroupez vos forces et continuez votre course effrénée. Vous tomberez sur un Saboteur **(27)** qui vous lancera son acide mais il n'y a rien à faire pour l'en empêcher : si vous avez un peu de temps (au moins trois minutes), vous pouvez attendre un peu pour vous soigner et réparer les Goliaths, sinon continuez d'avancer en tuant les nombreux Zergs que vous rencontrerez. Il ne reste plus qu'à amener des soldats à la balise **(28)**. Record à battre (c'est faisable avec un peu d'entraînement) : il me restait deux minutes vingt-deux secondes quand j'ai fini la mission.

MISSION TERRAN 8

MISSION TERRAN 8

Vous commencez la mission en contrôlant une petite base au Sud **(1)** entourée par une ceinture de Colonies Noyées. INDESTRUCTIBLES **(2)**, ce qui signifie que vous devez rester dans votre base pour la protéger en attendant d'avoir une armada de Cuirassés. Commencez tout d'abord par produire des Marines (une vingtaine) et des Officiers Médicaux (quatre ou cinq) avec quelques Chars (cinq ou six) pour assurer la défense tout en commençant aussitôt que possible la production des Cuirassés. Vous avez aussi un groupe de Bunkers près des ressources à l'Est **(3)** mais ne vous en préoccupez pas : au mieux, sortez les soldats des Bunkers attaqués par les Colonies Noyées et reculez-les près du Bunker qui est hors de portée.

Tout en développant votre base, vous serez prévenu que les Zergs lanceront contre vous des Ultralisks modifiés, d'une puissance incroyable (c'est plus que vrai !). Chaque attaque de ces monstres sera signalée par un hurlement guttural : soyez sur vos gardes, (mettez les Cuirassés en appui des forces au sol pour détruire les Ultralisks avec leur Canon Yamato). Dès que vous avez une huitaine de Cuirassés et que vous venez de tuer un de ces Ultralisks, attaquez la base Zerg marron à l'Est **(4)**. Comme toujours, progressez lentement pour détruire les Zergs qui viendront à vous. Vous devez faire une percée dans la base Zerg mais il n'est pas obligatoire de la détruire entièrement : faites un nettoyage suffisant pour atteindre sans problème le Cerveau Zerg **(4)** et détruisez-le avec vos Cuirassés afin de rendre les Zergs marron entièrement neutres !

Réparez vos Cuirassés (tout en continuant à en produire pour avoir une escadrille complète de douze : faites deux Spatioports pour les produire plus vite) puis attaquez les Zergs rouges en visant principalement leur cerveau **(5)** pour les rendre neutres également. Il ne vous reste plus que les Zergs orange.

Avant de continuer votre offensive, installez une base près des ressources Est pour les exploiter **(3)** puis commencez votre assaut sur le dernier groupe Zerg en avançant avec précaution car ils sont très nombreux. N'hésitez pas à faire machine arrière pour réparer vos Cuirassés s'ils commencent à être mal en point (s'ils sont touchés par l'acide d'un Saboteur, revenez tout de suite). Détruisez aussi le cerveau **(6)** des Zergs orange pour les pacifier totalement. Il ne vous reste plus qu'à utiliser un Observateur pour transporter quatre Officiers Médicaux près des balises **(7)** et à placer un Officier par balise pour gagner.

LA CAMPAGNE ZERG

MISSION ZERG 1

Cette mission est assez originale car vous devrez utilisez efficacement les quelques troupes que vous récupérerez et vous devrez agir rapidement. Sélectionnez votre groupe de départ **(1)** et avancez comme un seul homme vers la première ruche à défendre : tuez les Zerglings puis approchez vos troupes de la ruche **(2)** pour en prendre le contrôle et obtenir des troupes fraîches. Refaites un seul groupe de toutes vos forces et allez défendre la seconde ruche **(3)** en détruisant toute force ennemie que vous pourrez rencontrer en chemin (gardez bien votre troupe en formation compacte pour qu'elle soit efficace).

Touchez la seconde ruche **(3)** pour avoir de nouvelles troupes, refaites un groupe puis descendez. Juste après le pont, des Zerglings **(4)** surgiront de terre : soyez prêt. Prenez le contrôle de la troisième Ruche **(5)** pour recevoir des renforts de Masses. Sélectionnez les Masses par groupe de deux et envoyez-les sur les Gardiens adverses qui se trouvent au Sud-Ouest **(6)** afin de les éliminer tous (vous avez le nombre exact de Masses nécessaires pour détruire tous les Gardiens). Reprenez votre groupe d'Hydralisks et avancez vers la Ruche suivante **(8)** en éliminant au passage les petits Zerglings agressifs **(7)**. Dès que vous arriverez à la Ruche **(8)**, elle sera attaquée en force mais vous devrez pouvoir la protéger efficacement avec vos quelques Hydralisks et la Colonie Noyée déjà construite.

Reprenez votre groupe en main et allez à la Ruche suivante **(9)**. Défendez-la du premier petit assaut d'Hydralisks puis utilisez le second pouvoir spécial des Reines que vous recevrez alors en renfort pour transformer les Ultralisks qui attaqueront (une Reine par Ultralisk).

Il y a d'autres Ultralisks **(10)** qui attendent plus loin et vous pouvez encore utiliser le pouvoir spécial de vos Reines pour les transformer (n'ayez crainte, vous avez tout le temps nécessaire pour que vos Reines refassent le plein d'énergie afin de lancer ce pouvoir, alors ne risquez plus les derniers Hydralisks restants car vous allez en avoir besoin !). Avancez avec vos Hydralisks jusqu'à la Ruche suivante **(11)** et utilisez le pouvoir de Peste (le second pouvoir spécial du saboteur qui se trouve là) pour contaminer les Mutalisks qui attaquent afin de les affaiblir (essayez de ne pas «arroser» vos

Hydralisks en les écartant avant). Finissez alors le travail avec vos Hydralisks puis faites-les passer par l'un des Canaux de Nydus **(12)** pour rejoindre la zone de la dernière Ruche **(13)**. Vous pouvez détruire quelques Zerglings au passage mais vos Hydralisks doivent absolument rejoindre la Ruche **(13)** car vous recevrez alors automatiquement beaucoup de renforts qui vous permettront de protéger efficacement cette dernière Ruche.

MISSION ZERG 2

Cette mission commence par un spectacle "son et lumières" : regardez simplement les Terrans faire sauter en chaîne les réacteurs. Ensuite, les Terrans vont amener un VCS **(1)** qui porte un appareil pour capturer les Zergs errants. Dirigez ce VCS pour capturer les Drones et les Forces errantes **(2)**. Utilisez un des Drones pour créer votre Couveuse près des ressources **(4)** afin de commencer leur exploitation, mais ne transformez pas tout de suite votre second Drone en Extracteur de gaz car un bug vous fera alors immédiatement perdre la mission (il faut attendre que la Couveuse soit terminée pour le faire). Commencez dès que possible à faire des Hydralisks et à les améliorer à fond. Transformez aussi la Couveuse en Terrier afin de pouvoir améliorer les Overlords pour qu'ils transportent des troupes.

Avec une partie de vos forces, éliminez les Bunkers **(5)** et utilisez encore le VCS pour convertir les trois Hydralisks **(6)** et l'Ultralisk **(3)** errant. Cet Ultralisk est très spécial car il a des caractéristiques hors du commun et il va vous faciliter grandement la vie dans ce niveau. Tout en continuant à produire des Hydralisks, amenez-en une partie près des ressources au Nord **(7)** pour vous assurer une zone de sécurité et construisez une seconde Couveuse à cet endroit afin d'accroître le rythme de production de vos Hydralisks et celui d'exploitation des ressources.

Dès que les Ovelords peuvent transporter des troupes, utilisez-les pour

amener une dizaine d'Hydralisks et l'Ultralisk à la pointe Ouest de la base Terran **(8)**. Envoyez alors l'Ultralisk pour détruire UNIQUEMENT les trois Chars **(9)** qui défendent cette zone puis ramenez-le à la pointe Ouest **(8)** et évacuez-le avec un Ovelord pour le mettre en sécurité un peu plus bas.

Avancez alors lentement dans la base Terran avec vos Hydralisks pour commencer à la détruire. Envoyez aussi des renforts d'Hydralisks (encore une dizaine au moins) à partir de vos Couveuses : cette fois-ci, ils peuvent utiliser la rampe qui n'est plus protégée par les Chars **(10)** pour entrer dans le camp ennemi (si vous voyez des Terrans en route, n'hésitez pas à leur faire la peau). Ramenez aussi l'Ultralisk pour donner un coup de main. Progressez alors dans la base ennemie en détruisant tout sur votre passage (comme toujours, détruisez en priorité les soldats qui viendront un par un). Utilisez encore l'Ultralisk pour détruire les deux chars sur les remparts **(11)**. Vous pouvez détruire toute la base ennemie mais si vous êtes pressé, attaquez-vous directement au bâtiment du Brouilleur PSI **(12)** : seule sa destruction donne la victoire.

MISSION ZERG 3

Cette mission est assez spéciale car vous devez récolter 10 000 en minerai pour gagner. Le problème, c'est que si vous voulez détruire toutes les forces ennemies, vous devrez surveiller votre budget car vous risquez de vous trouver en fin de partie avec toutes les bases ennemies détruites mais pas assez de ressources pour terminer la mission : faites très attention à ce problème.

Théoriquement, vous n'avez tout de même pas à détruire tous vos adversaires car il y a suffisamment de ressources à prendre. Vous serez peut-être tenté de tout raser car chacun des cinq Centres de Commandement ennemis **(1)** que vous aurez réussi à infester sera récupéré lors de la mission suivante mais ne soyez pas obnubilé par ça : ce n'est vraiment pas d'une utilité flagrante pour la suite.

Commencez par regrouper vos forces **(2)** et attaquez l'avant-poste Terran **(3)** puis installez une Couveuse à cet endroit pour commencer l'exploitation. Vous serez attaqué régulièrement mais par de petites troupes. Les Hydralisks sont les meilleurs pour défendre votre base, avec quelques Zerglings pour s'occuper des Chars. Méfiez-vous des attaques atomiques qui viendront de Fantômes postés au Nord **(4)** et des Terrans qui pourront attaquer par le Sud **(5)**. Développez-vous et prévoyez des Gardiens, des Hydralisks pour les défendre et des Ultralisks pour attaquer les bases ennemies car elles ont pas mal de Chars en défense.

Attaquez les Bases en les éliminant une par une dans cet ordre **(6)**, **(7)**, **(8)**, **(9)** et **(10)**. N'oubliez pas que pour infester un Centre de Commandement, il faut que l'indicateur de dégâts soit dans le rouge puis envoyer une Reine dessus : surveillez vos troupes pendant les assauts pour qu'elles ne fassent pas bêtement exploser les Centres de Commandement. Dès que vous avez atteint la limite de 10 000 en minerai, vous gagnez, alors ne dépensez pas inconsidérément pour vos assauts : essayez de progresser lentement pour que ce soient les ennemis qui viennent à vous et ne lancez un assaut sur une base que lorsque vos forces sont à leur maximum d'amélioration.

Pour les très bons joueurs, qui recherchent la difficulté, je vous conseille de jouer la mission d'une façon totalement différente, c'est-à-dire en exploitant uniquement les ressources de départ **(3)** car elles contiennent largement 10 000 en minerai. De cette façon, vous devrez jouer sur la défensive et la vitesse de réaction en produisant uniquement un groupe d'une douzaine d'Hydralisks à peine améliorés (remplacez les pertes pour toujours garder un groupe de douze). Avec l'aide de Fénix contre les assauts aériens et de vos deux Ultralisks contre les Chars, vous devrez pouvoir finir la mission sans même attaquer une seule base ennemie. La seule difficulté étant de réduire au maximum les pertes sinon vous n'aurez pas 10 000 en minerai et il faudra bien que vous alliez chercher des ressources ailleurs...

Un conseil pour y arriver : faites vite une quinzaine de Drones pour exploiter le minerai rapidement et deux ou trois Drones pour le gaz afin d'avoir des Hydralisks et les améliorations de niveau 1. Améliorez aussi l'Overlord pour mieux repérer les Fantômes qui attaqueront (améliorez la vitesse et le champ de vision à partir du Terrier).

J'ai fini cette mission ainsi et je peux vous assurer que c'est encore plus stressant que de vouloir s'acharner à capturer les cinq Centres de Commandement : on fixe le compteur avec angoisse mais on finit la mission en moins de trente minutes !

MISSION ZERG 4

Voila une mission qui commence bien : vous avez quatre Couveuses et 10 000 en minerai pour vous amuser. Transformez tout de suite les deux Colonies **(1)** en Colonies Noyées et faites un seul groupe de vos forces déjà présentes pour répondre aux premiers assauts. Dans le même temps, produisez encore d'autres Drones pour exploiter les ressources en minerai et en gaz et ainsi développer votre base. Les Hydralisks et les Ultralisks sont très adaptés pour cette mission car les Terrans utiliseront pas mal les Cuirassés. Placez encore cinq ou six Colonies Noyées à l'Ouest **(2)** et au Nord **(1)**.

Faites dès que possible un second groupe d'Hydralisks améliorés pour nettoyer la première zone Terran au Nord **(3)** puis un troisième groupe pour attaquer les Terrans à l'Ouest **(8)**. Détruisez alors avec vos deux groupes réunis les Baraquements **(4)** puis les Usines **(5)**, le camp Terran au Nord **(6)** et le camp Terran Sud **(7)** Attaquez ce dernier par l'Ouest pour éviter les

Colonies Noyées dans un premier temps. Vous aurez des pertes mais vous avez suffisamment de Couveuses pour les remplacer quasi-instantanément.
Pensez lors de vos assauts à détruire les Colonies Noyées et les troupes avant les bâtiments. Soufflez un peu en ramenant vos Hydralisks vers votre base de départ. Exploitez les ressources au Nord **(3)** en laissant une dizaine d'Hydralisks en défense avec quelques Overlords au cas où les Zergs attaqueraient (ils ont des Saboteurs et des Sapeurs). Exploitez de la même façon les ressources à l'Ouest **(7)**, surtout intéressantes pour le gaz.
Continuez à produire des Hydralisks en masse mais aussi des Ultralisks améliorés à fond (n'oubliez pas qu'on peut améliorer leur vitesse et leur résistance à partir de la Caverne Ultralisk).
Dès que vous avez une douzaine d'Ultralisks et quatre groupes de douze Hydralisks, attaquez les Zergs en envoyant les Ultralisks en première ligne et les Hydralisks derrière (pour déplacer autant de troupes, il faut faire des groupes). Malgré la puissance de ce groupe, ce n'est pas sûr qu'il arrive à raser les Zergs car les Terrans blancs **(8)** et le restant des Terrans bleus peuvent aider ces Zergs : ce n'est pas grave, causez le maximum de dégâts, en troupes et en bâtiments, et refaites une seconde vague de ce type le plus vite possible pour repasser la seconde couche, celle-ci sera définitive pour les Zergs.
Il ne reste plus qu'à s'occuper des Terrans blancs. Ils sont plus dangereux car leur camp est parsemé de mines : vous pourriez amener des Ovelords pour repérer ces mines mais c'est presque ingérable avec autant de troupes et de chars qui tirent sur vous !
Le mieux est de faire une grande vague d'assauts à base de Gardiens, de Mutalisks et d'Overlords mais vous pouvez aussi refaire une vague Zerg immense avec un groupe complet d'Ultralisks pour rentrer dans le tas et cinq ou six groupes d'Hydralisks en soutien. Là encore vous aurez des pertes mais si vous dirigez bien vos troupes, vous pouvez raser la base en une seule fois (utilisez tout de même les Overlords pour détecter les mines quand le rythme de l'assaut sera plus faible et faites-les sauter à distance avec vos Hydralisks).
Si vous n'arrivez pas à détruire les Terrans du premier coup, une seconde vague de ce type fera l'affaire et, avec toutes les ressources qu'il y a sur la carte, ce n'est pas un problème.
Pour gagner la mission, il ne faut plus qu'il y ait un seul bâtiment ennemi sur la carte !

MISSION ZERG 5

Cette mission est géniale : vous avez une base minuscule au Nord **(1)** avec quelques troupes et il faut causer le maximum de dégâts en cinq minutes sur les Bases Terrans **(2)** et Protoss **(3)** qui ne réagiront pas (les soldats attaqueront tout ennemi à proximité mais ils ne sont pas très nombreux et ne seront pas remplacés). Commencez immédiatement par sélectionner vos Drones pour exploiter le minerai (utilisez quand même un des Drones pour créer un Extracteur). Pendant ce temps, envoyez les Hydralisks raser la base Ouest **(7)** et les Zerglings sur les avancées **(4)** Protoss (si vous tombez sur des troupes, tuez-les d'abord). Envoyez aussi les trois Sapeurs s'enterrer au cœur de la base Protoss **(3)** : ils feront des dégâts sur le Nexus et les bâtiments environnants.
Continuez dans le même temps à faire des Zerglings pour aider à la destruction des deux camps en avançant vers le Sud (mais ne vous préoccupez pas des deux bases tout au Sud : cantonnez-vous aux bases **(2)** et **(3)**).
Faites aussi quelques Drones pour exploiter plus vite le minerai, le gaz et les transformer en Colonies Noyées au Sud de votre Base **(5)**.
Si vous dirigez bien vos troupes d'assaut, vous pouvez détruire entièrement un des deux camps (de préférence les Terrans à cause de leurs Chars) et endommager l'autre sérieusement. Le problème, c'est qu'au bout de cinq minutes, les Terrans et les Protoss riposteront, alors ramenez AUSSITÔT vos troupes en défense de votre Base (les Zerglings en première ligne et les Hydralisks derrière avec les Colonies Noyées en soutien) et préparez-vous à des assauts ennemis répétés.
Les assauts Protoss ne poseront pas de problèmes avec cinq ou six Colonies Noyées et une quinzaine d'Hydralisks. Les assauts Terrans seront plus dangereux à cause de leurs Chars : n'oubliez pas que ces derniers ne peuvent tirer en mode Siège sur des cibles qui sont juste à côté d'eux : il faudra donc que vous déplaciez vite les Hydralisks juste à côté des Chars pour les détruire ou bien fabriquer quelques Zerglings pour cette tâche.
Les Terrans feront aussi des attaques atomiques alors mettez vos Overlords en avant **(6)** pour repérer les Fantômes et tuez-les aussitôt.
Continuez à faire des Hydralisks en masse et à les améliorer en exploitant encore plus vite vos ressources de départ (faites une autre couveuse dès que l'occasion se présentera : c'est-à-dire quand vous aurez suffisamment de troupes après un assaut ennemi). Envoyez alors un groupe d'une douzaine d'Hydralisks pour finir de raser le camp Terran **(2)** puis le camp Protoss **(3)**. Surveillez bien vos troupes car elles peuvent tomber sur des Chars. Envoyez aussitôt que possible un deuxième puis un troisième groupe d'Hydralisks pour les aider mais ne laissez jamais votre base sans défense. Installez vous alors sur le site Ouest **(7)** et le site Est **(8)**. Vous avez maintenant 50 % de la carte et des ressources en abondance.
Vous pourrez prendre plus tard les ressources **(2)** et **(3)**. Rasez le camp Protoss Sud **(9)** avec trois groupes complets d'Hydralisks. N'oubliez pas de tuer le héros Protoss Fénix qui devrait se trouver à l'écart **(10)**.
Il vous reste les Terrans au Sud-Ouest **(11)** qui ont protégé leur base avec beaucoup de mines et des chars. Le mieux pour attaquer cette base est de faire des escadrilles d'unités aériennes (Gardiens et Mutalisks) sinon les pertes seront très lourdes. Il faudra aussi tuer leur héros Duke à bord du Cuirassé **(12)**.

MISSION ZERG 6

La mission commence mal car toutes vos Bases **(1)** vont être détruites sauf une seule **(2),** celle qui se trouve sur une île. Il n'y a rien à faire pour l'éviter, si ce n'est de ramener les Ovelords qui planent au dessus de ces bases perdues **(1)** vers votre base survivante **(2)** : c'est toujours ça de gagné (attention tout de même à ne pas se précipiter car ils pourraient se faire descendre : dans la plupart des cas, il vaut mieux attendre le passage des Zergs sauf pour la base à l'Est).

Théoriquement, puisque vous êtes sur une île, il faudrait commencer par développer des unités aériennes pour revenir à l'assaut mais vous n'avez pas assez de ressources de départ et les unités aériennes sont trop faibles, trop chères et trop longues à produire en début de partie. La difficulté de cette mission est justement de se développer plus vite que toutes les bases Zergs autour de vous.

Déclenchez plutôt la production de masse d'Hydralisks et faites toutes les améliorations de l'Overlord, avec en priorité celle de transport des troupes.

Dès que vous aurez une vingtaine d'Hydralisks, envoyez-en douze, grâce aux Overlords, pour reprendre le site à l'Est en débarquant d'abord vos troupes hors de portée des défenses de la base **(3)**. Laissez un Overlord en faction auprès des Hydralisks car les Sapeurs ne manquent pas.

Maintenez votre présence sur le site conquis en amenant en plus quelques autres Hydralisks (avec une quinzaine et les améliorations en cours, ils résisteront) et laissez au moins un Overlord pour veiller au grain. Refaites le même genre de débarquement **(4)** avec encore une quinzaine d'Hydralisks pour raser la base au Nord. À partir de maintenant, assurez les renforts de ces deux sites capturés et installez des Couveuses pour exploiter les ressources.

Surveillez toujours votre base pendant ce temps car elle sera régulièrement soumise à de petites attaques (il faut produire quelques Colonies Noyées et laisser les Hydralisks se charger des unités aériennes dès qu'elles sont repérées).

Faites, aussi vite que possible, deux autres débarquements pour reprendre le site au Sud-Est **(5)** puis Sud **(6)**. Protégez toujours ces sites car les Saboteurs et les Sapeurs ne vous laisseront pas tranquille.

Avec toutes les ressources que vous venez d'acquérir, créez tranquillement une flotte de douze Gardiens améliorés et vingt-quatre Mutalisks. Utilisez les Mutalisks pour protéger les Gardiens (attention aux attaques des terribles Masses) tandis que ces derniers raseront la Base Zerg au Nord-Ouest **(7)**, puis celle au Sud-Ouest **(8)** et enfin la base Terran **(9)**.

Si vous êtes pressé, vous pouvez directement nettoyer la Base Terran car c'est uniquement la mort des trente scientifiques de cette base qui entraînera la victoire.

MISSION ZERG 7

Cette mission est un piège si vous ne comprenez pas le but à atteindre car pour gagner, il "suffit" que Duran **(1)** active (passe sur) cinq balises qui se trouvent autour d'une base Protoss inaccessible **(2)**. Ces balises sont généralement protégées mais Duran, du fait de sa puissance et de son invisibilité, pourra souvent activer la balise et revenir à votre base en toute tranquillité.

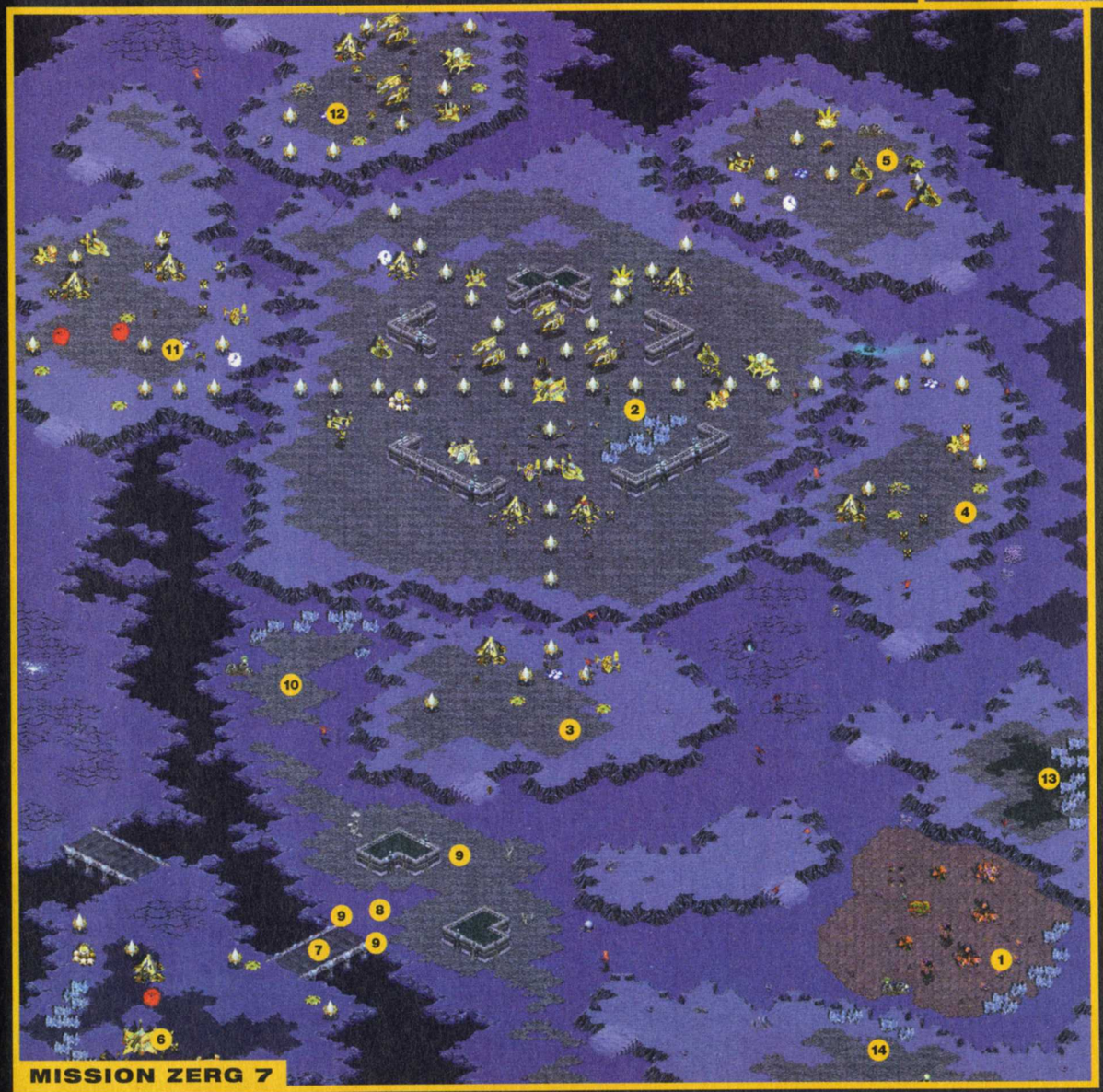
C'est d'ailleurs très faisable pour la balise Sud **(3)** et Est **(4)**. La balise Nord-Est **(5)** est défendue par des Destructeurs qui seront capables de tuer Duran donc il faudra en éliminer d'abord quelques-uns avec des Zerglings améliorés à fond avant d'envoyer Duran. Cela vaut pour les balises faciles mais il en reste encore deux et c'est une autre paire de manches pour les activer.

Vous remarquerez que vous disposez de ressources assez limitées par rapport aux forces en présence. De plus, vous n'aurez pas la possibilité de fabriquer des unités aériennes et l'exiguïté du terrain (des ponts et des rampes) fait que les unités au sol auront du mal à passer (les cimetières Zergs vont se remplir). Étant donné les limitations propres à ce niveau, je vous conseille de créer presque uniquement des Hydralisks et de les

améliorer à fond avant de mettre le nez hors de votre base. Les Reines pourront donner un coup de main, grâce à leur pouvoir spécial (transformation), mais c'est un peu dur à manier si vous êtes débutant et elles coûtent cher à produire. Les Ultralisks, quant à eux, se montrent très maladroits lorsqu'ils n'ont pas la place de bouger alors évitez d'en fabriquer. Enfin, les Zerglings pourront révéler toute leur efficacité mais n'espérez pas qu'ils survivent très longtemps. Faites aussi attention au fait que les Protoss utiliseront principalement des Templiers noirs ; alors suivez vos troupes avec des Overlords pour les repérer, autrement elles se feront massacrer.

Tout d'abord, en début de partie, construisez des Hydalisks et renforcez un peu la Base par des Colonies Noyées car elle sera fréquemment attaquée (laissez toujours des troupes en défense). Après avoir conquis les balises **(3)**, **(4)** et **(5)** avec Duran et nettoyé leurs alentours avec un groupe d'Hydralisks améliorés, le premier objectif important est de détruire la petite base Protoss au Sud-Ouest **(6)** car non seulement cela vous donnera accès à de nouvelles ressources mais c'est un passage obligé pour Duran.

Comme on accède à cette base par un pont **(7)**, vos troupes entreront en file indienne et se feront cueillir par les Templiers noirs tandis que vos Overlords seront convertis par les Archons noirs. Horrible ! Il y a plusieurs solutions pour éviter cela : soit vous produisez un nuée de Zerglings (bof) ou d'Hydralisks (idem) pour arriver à entrer et à tout détruire, soit vous faites un piège. C'est-à-dire que vous allez utiliser le pont à votre avantage en construisant une Couveuse de votre côté **(8)** et des



MISSION ZERG 7

Colonies Noyées (au moins cinq ou six), au Nord, près de l'entrée du pont **(9)** mais sans en bloquer le passage **(9)** pour éviter les attaques à revers.

Il ne vous reste plus alors qu'à envoyer un Hydralisk à la pêche dans le camp Protoss **(6)** puis à revenir tout de suite vers votre Couveuse **(8)** : les Colonies Noyées feront un massacre des troupes qui auront suivi. Répétez cette opération plusieurs fois et quand vous sentez que les Protoss commencent à faiblir, entrez dans la Base pour la détruire. Ce piège est intéressant car les Protoss enverront de nombreuses Navettes pour apporter des renforts et vous pourrez les détruire avec vos Hydralisks postés près de votre base. De plus, à partir de cette position vous pouvez aussi vous installer près des ressources au Nord **(10)** afin de les exploiter ; mais protégez aussi cette base !

Une fois le camp Protoss détruit **(6)**, faites trois groupes d'Hydralisks puis rendez-vous vers les deux Balises **(11)**,**(12)**. Pendant que vos troupes feront des dégâts, Duran pourra activer les Balises.

Dans tous les cas, évitez de mettre trop en danger la vie de Duran car s'il meurt votre mission échouera automatiquement. Pensez aussi aux ressources qui se trouvent au Nord **(13)** et au Sud **(14)** de votre base de départ si vous êtes en pénurie.

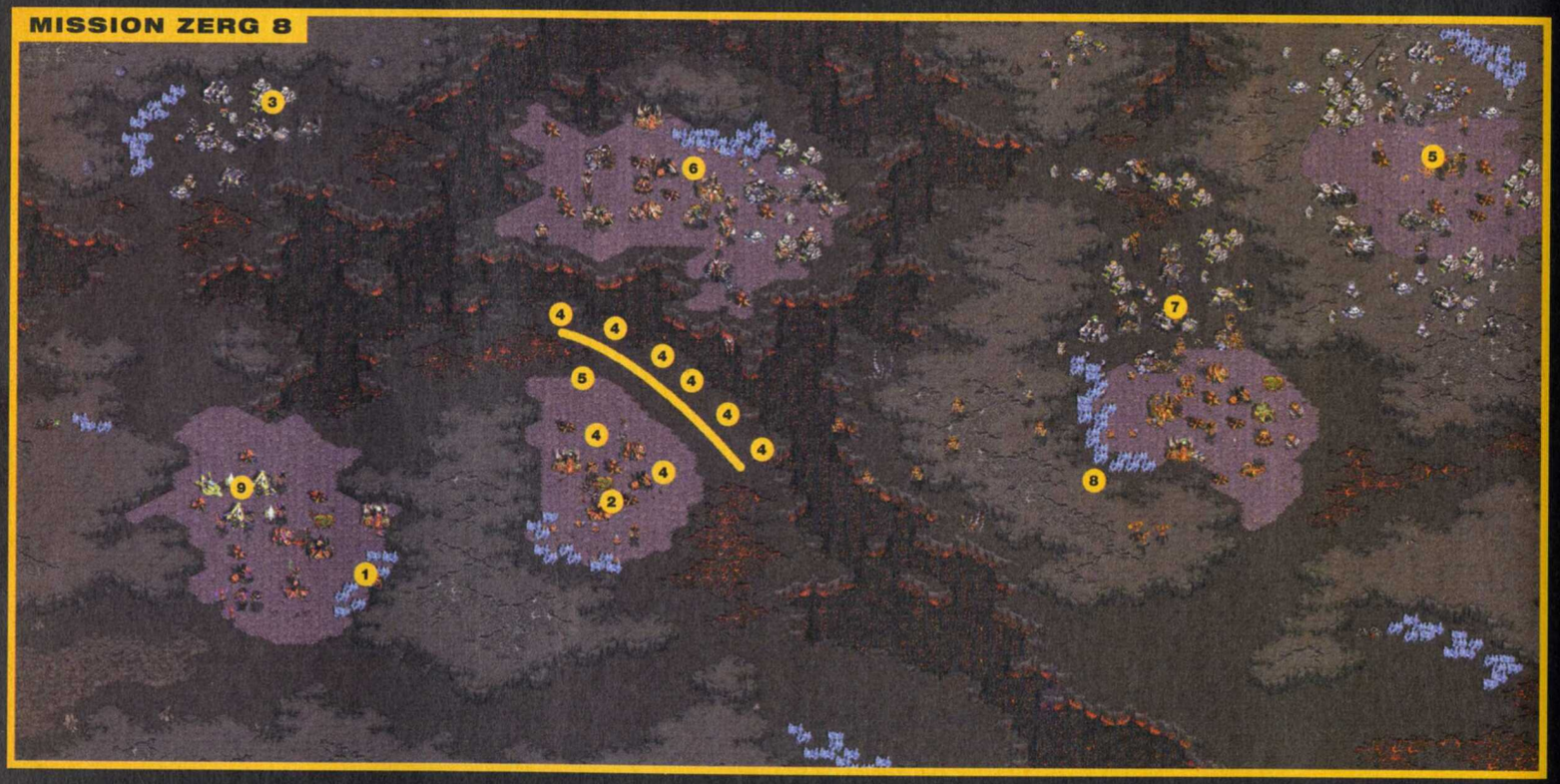
MISSION ZERG 8

Je pense que c'est l'une des missions les plus dificiles de Broodwar car si vous prenez votre temps, vos adversaires se montreront d'une agressivité redoutable et attaqueront de concert en combinant tous les pouvoirs propres à chaque race (Terran et Zerg). Agissez donc très vite en exploitant au mieux les ressources de votre base **(1)**.

Produisez tout d'abord huit Templiers noirs et un groupe complet d'Hydralisks améliorés (au niveau 1 du tir et du bouclier, ainsi que de la vitesse de déplacement et de la portée de tir). Envoyez-les alors ensemble pour "vitrifier" la base Zerg à l'Est **(2)**. Envoyez aussi un Ovelord en support car les Sapeurs ne manqueront pas. La riposte ennemie sera immédiate avec des renforts de Chars et d'Ultralisks mais si vous dirigez bien vos deux groupes et seuls les Dévoreurs pourront protéger vos Gardiens efficacement.

Prenez comme point de repli le bord le plus au Nord-Est de votre base **(5)** et, à partir de là, attaquez la Base au Nord **(6)** en avançant lentement avec les Gardiens et en revenant en arrière régulièrement car l'adversaire enverra des vaisseaux ou transportera des troupes pour riposter (vos Colonies de Spores nombreuses **(4)** et vos Dévoreurs postés dans les parages n'en feront qu'une bouchée : c'est la clé de la victoire). Répétez vos raids jusqu'à détruire entièrement la Base Nord puis rasez la grande base à l'Est **(7)** mais cette fois-ci sans revenir en arrière : remplacez simplement les pertes en transformant les Mustalisks en Gardiens ou en Dévoreurs selon les besoins (il faut que votre groupe soit bien compact). La pointe Sud-Ouest **(8)** de la base

MISSION ZERG 8



(avec les touches de raccourcis pour diriger vos troupes vers les Sapeurs avant même qu'il ne s'enterrent), vous devriez y arriver sans problèmes (vos Templiers noirs sont redoutables). Renforcez alors votre position sur l'ancien site Zerg en installant une base (pour les ressources) et en faisant d'autres Hydralisks et des Overlords.

Ne soufflez pas, c'est encore loin d'être gagné : lancez immédiatement la production d'unités aériennes. Vous devez avoir un groupe complet de Gardiens et autant de Mutalisks pour les protéger. Utilisez alors ces forces pour supprimer entièrement la menace Terran au Nord **(3)** (n'attendez pas que les Gardiens soient améliorés mais pensez à le faire tout de même pour la suite de la mission). Vous pouvez aussi vous installer sur ce site de ressources **(3)** mais il faudra bien sûr le défendre (Hydralisks, Colonies Noyées..) comme toutes vos autres bases car aucune ne sera à l'abri.

À partir de maintenant, construisez une flopée de Colonies de Spores (une quinzaine au moins) tout le long du bord **(4)** et un peu autour de votre base **(4)**. Transformez aussi votre groupe de Mutalisks en Dévoreurs car les combats vont être entièrement aériens ennemie est un bon point de départ pour lancer votre attaque car elle vous permettra de couper une bonne partie des ravitaillements ennemis (c'est-à-dire que vous pourrez tuer tous les Drones et les VCS). Prévoyez un ou deux Overlords au cas où il y aurait des Fantômes.

Lorsque l'adversaire sentira qu'il a perdu, il tentera une manœuvre en traître, c'est-à-dire qu'il risque d'envoyer des troupes pour faire sauter vos bâtiments Protoss **(9)** : empêchez cela à tout prix en maintenant des troupes (des Templiers noirs, des Hydralisks et quelques Mutalisks) à proximité car si elles parvenaient à leurs fins, vous perdriez automatiquement.

Quand toutes les forces ennemies seront anéanties, amenez des Templiers noirs à bord d'Overlords et détruisez le Cerveau Zerg **(10)** pour gagner.

Encore une fois, si vous essayez de jouer sur la défensive et la longueur, vous n'aurez aucune chance car vos adversaires débarqueront d'un peu partout et vous feront les pires vacheries (destruction ou aveuglement des Ovelords, Walkyries pour éliminer les Gardiens, Cuirassés, Terrans infestés, attaques nucléaires, batteries de Chars en mode Siège...). Par contre, construisez une batterie imposante de Colonie de Spores à l'endoit où je vous l'indique : quand vous verrez tous les débarquement ennemis se faire massacrer, vous me remercierez...

MISSION ZERG 9

Voila encore une mission géniale mais un peu difficile : vous avez trente minutes pour détruire entièrement la base Protoss (c'est-à-dire les bâtiments) à l'Est **(1)**. De plus, si vous y arrivez en moins de vingt-cinq minutes, vous accéderez à la mission secrète. Cette mission exige donc de réagir très vite.

Première chose, envoyez six Drones sur le minerai et deux Drones sur le gaz **(2)**, vos gardiens pour raser les hauteurs **(3)** près de la base Protoss, et enterrez vos deux Sapeurs, un au Nord **(4)** et un au Sud **(5)** afin d'empêcher toute attaque Terran (un souci de moins). À partir de maintenant, créez régulièrement d'autres Drones (il en faudra au moins une quinzaine pour récolter les ressources) sans négliger la recherche pour que l'Overlord puisse transporter des troupes et se déplacer vite. Faites aussi six Gardiens supplémentaires et améliorez leur puissance de tir ainsi que celle des Hydralisks. Dès que possible, transportez un Drone sur

le rocher Protoss pour qu'il installe une Couveuse **(6)**. Utilisez les Drones de cette Couveuse pour faire une autre base à côté et des Colonies Noyées (quatre ou cinq) entre vous et les Protoss **(7)**. Mettez aussi une ou deux Colonies de Spores pour repérer les unités cachées et détruire les unités aériennes. Ensuite, utilisez ces deux bases avancées pour produire des Hydralisks.

Dès que vous aurez vos six Gardiens, vos colonies en protection et vos Hydralisks (une vingtaine au moins), envoyez les Gardiens détruire le Canon à Photons **(8)** puis faites-les revenir immédiatement en arrière vers vos deux Couveuses **(6)** : les Protoss vont se faire décimer par vos Colonies Noyées et les Gardiens. En fait, ce moment est la seule difficulté de la mission : vous devez éviter que vos Gardiens ne tombent sous l'orage des Templiers mais dès que ces derniers seront tués, revenez à l'assaut avec vos Gardiens (ramenez-les toujours vers vos Colonies quand les Protoss arrivent).

Quand la première vague Protoss est décimée, réutilisez vos Gardiens pour détruire les bâtiments les plus proches et surtout les Destructeurs : ce sont eux qui constituent la pire menace (rapprochez un peu vos Gardiens pour qu'ils les détruisent d'un coup avant qu'ils ne s'enfuient).

Avancez alors vos Gardiens et vos Hydralisks ensembles : les premiers pour s'occuper des Destructeurs et des Canons à Photons, les seconds pour détruire les unités aériennes (en priorité) puis le reste. À partir de maintenant, servez-vous de vos deux Couveuses pour créer le maximum d'Hydralisks puis des Zerglings si vous manquez de gaz : les Zerglings seront très efficaces pour détruire les bâtiments.

Pour mémo, voici un compte à rebours détaillé qui vous montre l'instant où chaque chose doit être faite au plus tard :

28 : extraction minerai/gaz, recherche transport, attaque des Gardiens, les Sapeurs s'enterrent près des Colonies Noyées, recherche amélioration tir Hydralisks et Gardiens.

27 : Six Drones, trois Hydralisks produits.

25 : Construction de la Couveuse chez l'ennemi, amélioration de la carapace des unités au sol, amélioration de la distance de tir des Hydralisks, d'autres Drones et des Hydralisks.

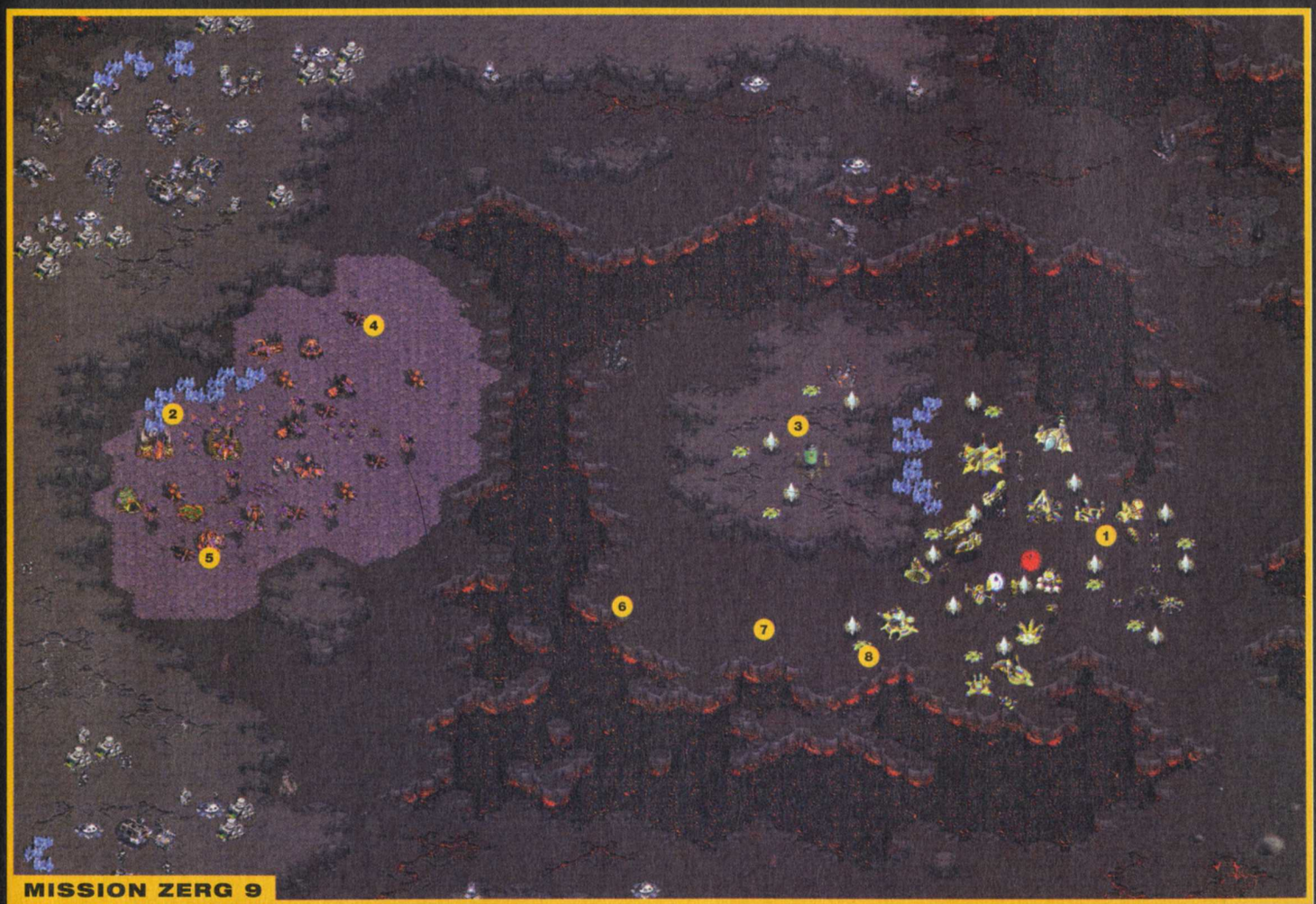
18 : Six Gardiens produits, les Colonies de défense et la deuxième Couveuse sont construites, amélioration de la carapace et des tirs des Hydralisks en cours. Toutes les unités de la base de départ sont amenées sur le rocher des Protoss.

15 : L'attaque est lancée.

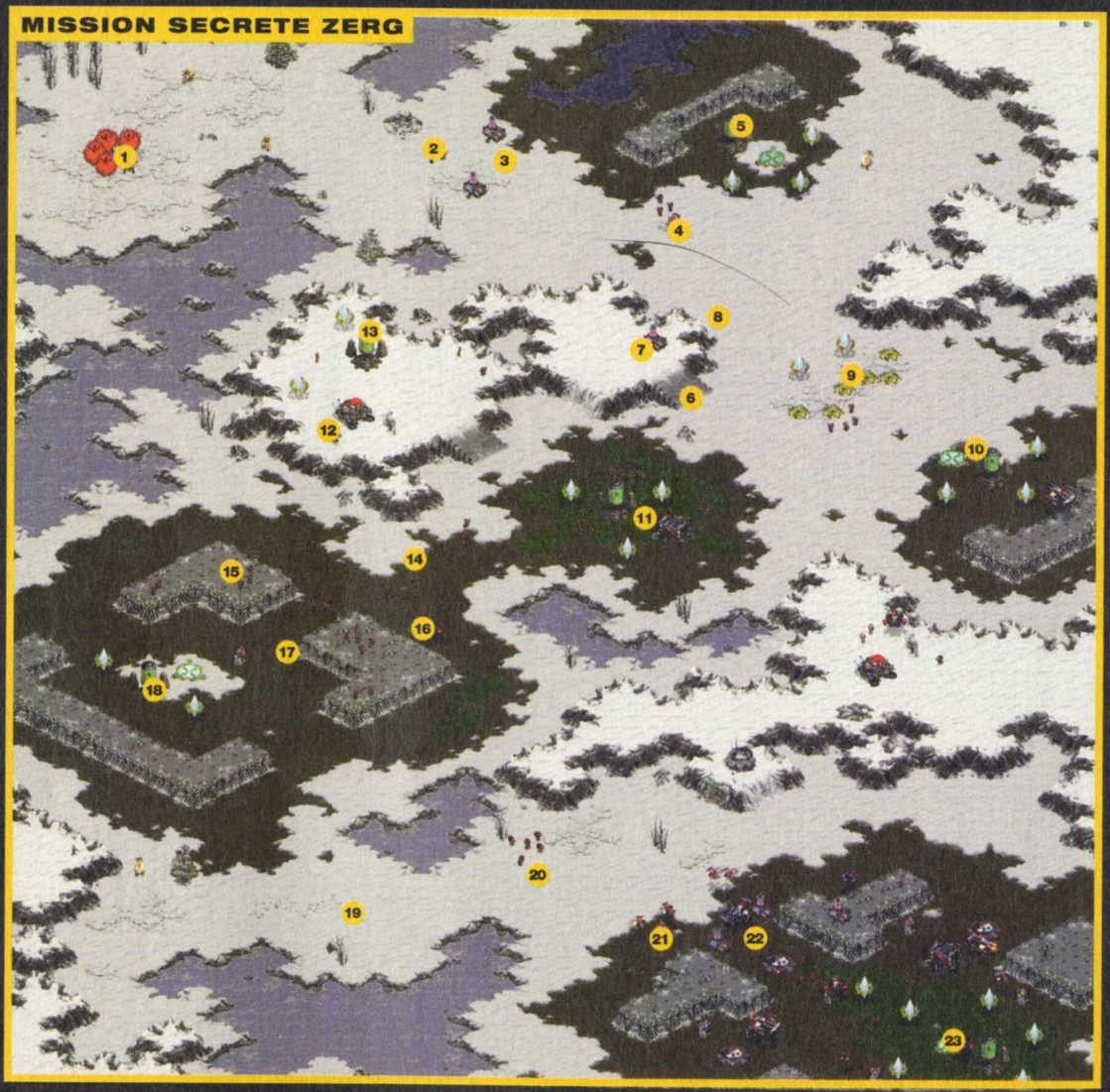
11 : La plupart des forces Protoss sont détruites et vous avancez dans la base.

5 : La base est entièrement détruite et vous accédez au niveau secret.

J'ai fini cette mission un peu plus de huit minutes avant la fin. Record à battre !



MISSION ZERG 9



MISSION SECRETE ZERG

Pour une mission secrète, la difficulté n'est pas bien élevée. Vous n'avez pas de base mais des Archons Noirs **(4)** qui ont la fabuleuse faculté de convertir les troupes ennemies. Comme le temps n'est pas un problème dans cette mission, il faudra progresser lentement afin que vos Archons aient suffisamment d'énergie pour convertir les troupes. Pour bien jouer cette mission, faites un "groupe»" pour chaque Archon (il y aura donc quatre groupes) et pensez à utiliser la touche de raccourci pour le Contrôle d'Esprit afin de réagir plus vite.

Envoyez Zeratul pour tuer les trois marines **(2)**. Les Terrans vont envoyer un Vaisseau Laboratoire pour le repérer. Convertissez-le ainsi que les deux Chars **(3)** avec deux Archons (ils risquent de perdre leur bouclier mais pas plus et il suffira d'attendre pour qu'ils le récupèrent).

Approchez votre vaisseau de la tourelle **(4)** puis les deux Chars en mode Siège en restant un peu au Nord pour éliminer la tourelle et les marines. Utilisez ensuite Zeratul pour détruire la cuve **(5)** (il faut utiliser l'ordre d'attaquer) et faites-le marcher sur la balise à côté. Placez ensuite Zertatul sur la pente **(6)** mais n'attaquez pas le Char (donnez à Zertatul l'ordre de tenir la position).

Approchez ensuite votre Vaisseau Laboratoire du char sur le rocher **(7)** et convertissez-le avec un Archon.

Amenez alors tout de suite vos Dragoons et les deux Chars près du rocher **(8)** pour les placer en mode Siège car ça va chauffer : les marines vont arriver en masse. Utilisez aussi le Vaisseau Laboratoire pour irradier les troupes et convertissez le Cuirassé dès qu'il arrivera (éloignez-le des défenses **(9)**) pour qu'il reste en bon état).Une fois le combat terminé, approchez un peu votre Vaisseau Laboratoire des défenses **(9)** afin de permettre à vos chars en mode Siège de les détruire.

Envoyez ensuite Zeratul détruire le Caisson et marcher sur la balise **(10)** : vous

récupérez ainsi un Templier qui vous permettra de vous débarrasser rapidement des troupes trop nombreuses grâce à ses éclairs.

Détruisez le Baraquement et les troupes suivantes avec vos Chars **(11)**. Convertissez la navette si elle est encore là **(11)** et le VCS **(12)** : il vous permettra de réparer votre Cuirassé et vos Chars.

Détruisez la troisième Cuve **(13)** pour récupérer un Archon.

Avancez vos Chars vers l'Ouest **(14)** pour détruire les soldats sur les remparts **(15)** en vous repérant grâce à votre Vaisseau Laboratoire. Convertissez aussi celui qui veille **(16)**.

Placez alors vos chars aux environs du prochain caisson **(17)** et détruisez-le **(18).** Il contient des Zergs ennemis : vos Chars et Zeratul n'en feront qu'une bouchée. Faites passer Zeratul sur la balise à côté puis amenez toutes vos troupes au Sud **(19)**.

Détruisez les Flammeurs **(20)** avec vos Chars-Sièges puis convertissez les Ombres qui passent **(21)**. Approchez juste un peu les Chars-Sièges pour attaquer les troupes et convertissez les Cuirassés qui arriveront (vous aurez en tout quatre Cuirassés).

Convertissez ou détruisez les chars qui gardent l'entrée **(22)** du camp ennemi puis faites le nettoyage avec vos Cuirassés et vos chars. Attention aux Fantômes qui paralyseront les Cuirassés : utilisez un Vaisseau Laboratoire pour les repérer et comptez sur vos chars pour les abattre. Il ne reste plus qu'à amener Zeratul sur la dernière balise **(23)** pour gagner.

MISSION ZERG 10

La dernière mission est équivalente à la huitième mission, mais cette fois avec les Protoss et les Terrans, c'est-à-dire que vous allez périr si vous restez sur la défensive. Vous avez trois camps en face de vous : les Terrans blancs au Nord **(1)** qui utiliseront principalement des Cuirassés et des Marines avec les officiers médicaux, les Terrans rouges à l'Ouest **(2)** qui feront des attaques atomiques, des raids d'Ombres et des Chars en mode Siège et enfin les Protoss au Sud **(3)** qui convertiront les troupes et qui lanceront des éclairs avec leurs Templiers.

Pour triompher, il faut opter pour une stratégie offensive en éliminant chacun de ces trois camps le plus vite possible.

Exploitez à fond les ressources **(4)** avec une vingtaine de Drones et produisez une trentaine d'Hydralisks bien améliorés (portée de tir et puissance de feu). Composez alors deux groupes avec chacun onze Hydralisks et un Overlord pour repérer les unités cachées (améliorez la vitesse et le champ de vision de l'Overlord). Faites aussi trois autres Couveuses pour obtenir plus vite des troupes.

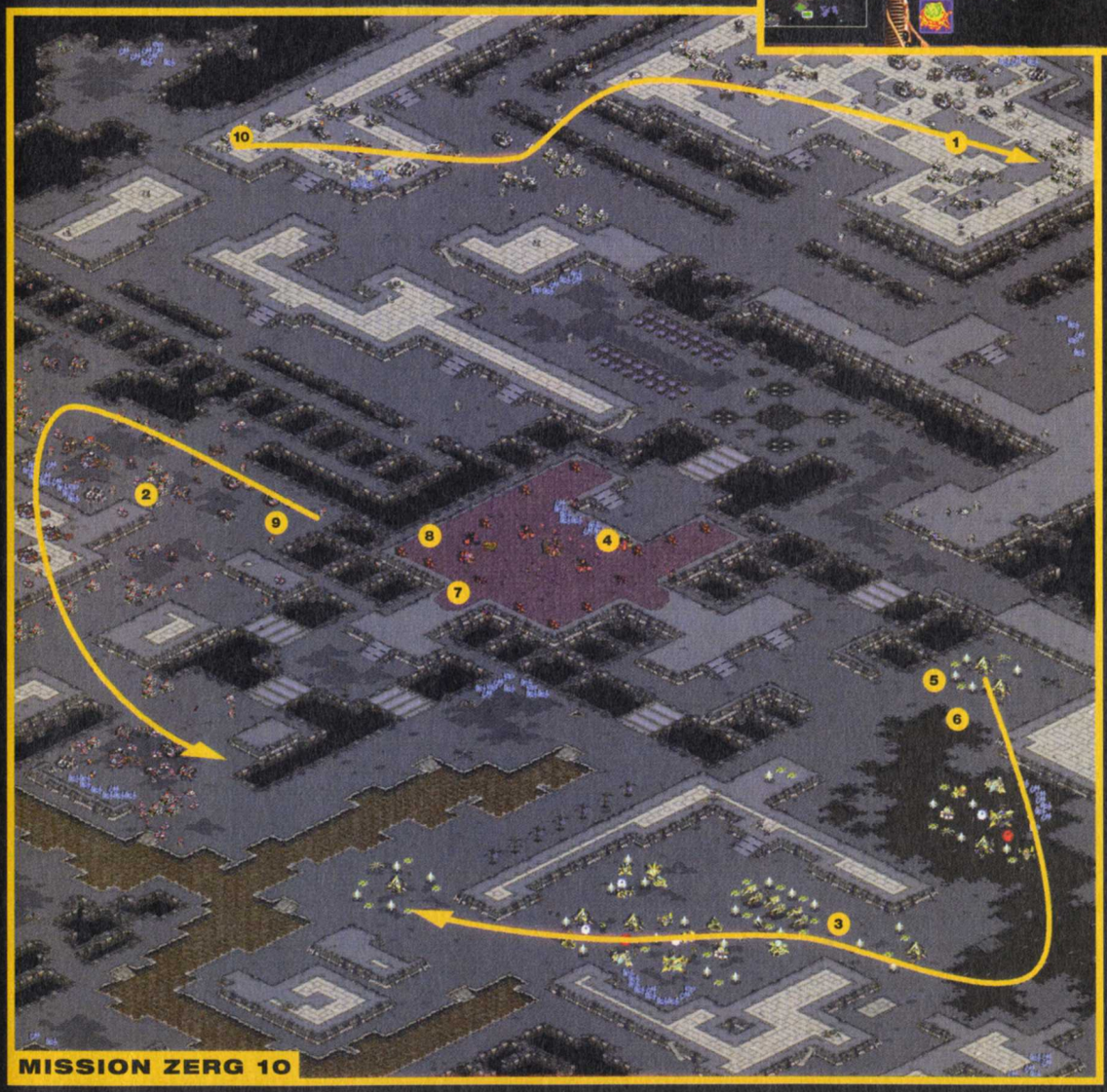
Tandis que vous continuez à produire des Hydralisks, attaquez l'avant-poste Protoss à l'Est **(5)** en avançant lentement. Concentrez-vous sur les troupes qui arriveront. C'est un endroit parfait pour une attaque car

les troupes ennemies que le Protoss enverra en renfort devront monter une rampe **(6)**, ce qui les gênera. N'oubliez pas aussi que pour tuer les Porte-Nefs, il faut les viser directement (ne laissez pas vos Hydralisks tirer par défaut sur leurs intercepteurs : faites des groupes au clavier pour diriger les Hydralisks précisément). Amenez alors deux autres groupes d'Hydralisks pour continuer l'attaque à outrance : le Protoss va vite être à cours d'unités. Profitez-en pour raser sa base en faisant une percée (suivez la flèche sur la carte) en amenant régulièrement des troupes.

Pendant ce temps, les deux autres camps vous attaqueront mais ce ne sera pas trop dur : gardez sous la main deux groupes d'Hydralisks pour défendre la Base et doublez les défenses des Colonies Noyées. La plus grosse menace de votre base sera les missiles atomiques des Fantômes qui se placeront à l'Ouest **(7)** : placez des Overlords et des Hydralisks pour tuer les Fantômes rapidement avant que le missile ne parte.

Une fois les Protoss éliminés, vous pouvez vous installer sur leur site pour exploiter les ressources mais prévoyez des défenses (Colonies Noyées et Colonies de Spores avec au moins quinze Hydralisks par site) car vous serez attaqué là aussi.

À partir de maintenant, fabriquez des unités aériennes pour raser le camp des Terrans rouges car ils ont la fâcheuse habitude de miner toutes leurs bases, et leurs Chars sont placés à des endroits stratégiques redoutables pour les troupes au sol.



MISSION ZERG 10

Créez un groupe complet de Gardiens améliorés et autant de Dévoreurs puis attaquez en partant de la pointe Ouest de votre base **(8)** pour frapper à un endroit peu défendu de la leur **(9)**. Faites suivre le groupe par des Overlords afin de repérer les Ombres et prévoyez des remplaçants car le Terran se fera une priorité de les détruire. Prenez un peu votre temps dans votre assaut car le Terran amènera des troupes et cela fera un joli massacre.

Si le Terran blanc vient en renfort, faites un repli vers votre base : les nombreuses Colonies de Spores et les Dévoreurs briseront les assauts des Walkyries et des Cuirassés.

Retournez à l'assaut du Terran rouge et détruisez entièrement le camp avec vos douze Gardiens et les Dévoreurs en couverture aérienne.

Vous venez ainsi de détruire deux camps et d'accéder à plus de 50 % des ressources de la carte : le Terran blanc n'en a plus pour longtemps ! Pour lui régler son compte, refaites un assaut aérien de même type, en partant de la pointe Ouest de sa petite base **(10)** et en avançant vers l'Est. Vous pouvez attendre que des troupes Terrans viennent en renfort de la petite base afin de les détruire. En revanche, soutenez vos troupes aériennes avec des Hyrdralisks car les Cuirassés et les Walkyries peuvent représenter un morceau important.

À l'intention des passionnés, il m'a fallu deux heures et trois minutes pour finir la carte, à vous de relever le défi !

Jeff
(Monkey3@club-internet.fr)

GUIDE

X-Wing alliance

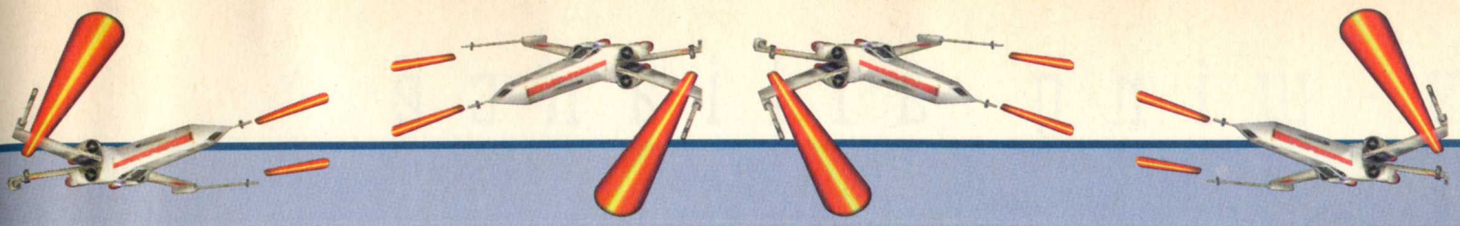
ALLIANCE EST LE PLUS COMPLET DE TOUS LES SIMULATEURS TIRÉS DE L'UNIVERS DE "LA GUERRE DES ÉTOILES". TOUT D'ABORD, IL Y A UNE HISTOIRE, AVEC PLEIN DE REBONDISSEMENTS ; ENSUITE, ON PEUT PILOTER TOUS LES VAISSEAUX DES REBELLES, JUSQU'AU TRÈS CÉLÈBRE FAUCON. MALHEUREUSEMENT, EN OBSERVANT LE JEU DE TRÈS, TRÈS PRÈS, TOUT COMME EN EN FAISANT LA SOLUTION, ON S'APERÇOIT QU'IL Y A DE NOMBREUX BUGS ; PAS DES BUGS TECHNIQUES, MAIS DES BUGS DE COHÉRENCE. ON DÉTRUIT UN VAISSEAU OU UNE BASE UNIQUES ET ILS RÉAPPARAISSENT AU NIVEAU SUIVANT. BREF, LES MISSIONS NE SONT PAS DYNAMIQUES. C'EST FRUSTRANT, MAIS MALGRÉ CE GROS DÉFAUT, ALLIANCE RESTE LE MEILLEUR SIMULATEUR SPATIAL. UNE SOLUTION EST INDISPENSABLE CAR LES BRIEFINGS SONT LOIN D'ÊTRE TOUT À FAIT EXPLICITES.

ÉDITEUR	LucasArts
CONFIG.	P 266, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Mars 99

SAUVEGARDE

Sur notre CD-Rom, il y a le personnage avec lequel nous avons effectué toutes ces missions. D:/ASTUCES/X-WINGS ALLIANCE/SAUVEGARDES C'est un véritable héros. Pour vous en convaincre, allez donc voir son tableau de chasse, il a quelques Star Destroyers à son palmarès... Bref, à PC Soluces, on n'est pas manchots. On n'est ni pilotes d'hélico pour l'Otan, ni gendarmes en Corse.

2e partie et fin



LE MOIS DERNIER

Le mois dernier, nous vous avions donné quelques conseils de base sur Alliance. Nous vous avions parlé des avantages et des désagréments de certains vaisseaux et nous avions décrit point par point la façon de résoudre chaque mission des deux premières campagnes. La suite est là...

GUIDE STRATÉGIQUE

Nous avons vu le mois dernier quelques conseils stratégiques et le détail des deux premières campagnes. Cette fois-ci, je vais vous donner quelques petites combines pour vous aider à mieux piloter chacun des vaisseaux que vous serez amené à utiliser le plus souvent.

A-WING

Si vous pilotez ce genre de vaisseau dans une mission, cela signifie que vous devrez aller vite dans cette mission. Protection ? Inspection ? Peu importe. Toujours est-il que lorsque l'on a ce type de véhicule, ce n'est jamais gratuit. À un moment donné, vous devrez appuyer trois fois sur les touches F9 et F10 pour mettre de la puissance dans les moteurs.

A-WING

B-WING

C'est le chasseur le plus puissant que vous pourrez piloter. Il est lourdement armé, a un gros blindage et recharge rapidement ses lasers. C'est de loin le meilleur chasseur rebelle, qui pourra détruire aussi bien des petits chasseurs que des bâtiments plus importants.

B-WING

CORELLIEN CF LEO

Vous pouvez en piloter trois différents dans le jeu. Ils possèdent tous une tourelle extrêmement pratique qui tire automatiquement sur les ennemis à proximité ou sur les cibles que vous avez sélectionnées. Il est ainsi facile de détruire des dizaines de Tie sans faire le moindre effort.

X-WING

C'est le vaisseau standard, que vous utiliserez le plus souvent. Il est très bien pour le dogfight mais pas très puissant pour détruire de gros vaisseaux. En fait, il se révèle moyen partout. De plus, à la rédaction, il nous semble qu'il est un peu moins efficace qu'il ne l'était dans X-Wing vs Tie Fighter. Mais c'est vrai que lorsque l'on a goûté aux Corelliens...

VAISSEAU CORELLIEN

Y-WING

Ce vaisseau a à peu près les mêmes caractéristiques que le X-Wing, mais il n'a pas les mêmes fonctions. En fait, c'est plus un bombardier qu'autre chose. Il ne vaut pas tripette à côté du B-Wing, d'autant que son blindage fond comme neige au soleil.

X-WING

Y-WING

TRUCS EN VRAC

COMMENT DÉTRUIRE UN GROS VAISSEAU ?

Si vous vous retrouvez en face d'un Star Destroyer, il y a une autre méthode que la fuite. Vous pouvez le détruire. Commencez par le "locker", puis passez en revue les différents éléments qui le composent. Vous finirez par tomber sur un des deux générateurs de boucliers. Tirez dessus ; sur le premier d'abord puis, après sa destruction, sur l'autre. Pour accélérer les choses, vous pouvez tirer avec le canon à ions. Ensuite, vous pouvez continuer à tirer avec le canons à ions pour détruire le système (si ce dernier arrive à zéro, la cible ne pourra ni se déplacer, ni tirer...) ou frapper comme une brute avec toutes vos armes, y compris vos missiles éventuels. La destruction d'une cible de ce genre provoque toujours de gros bonus.

TRUCS

LE CANON À IONS ? POUR QUOI FAIRE ?

Si vous observez la vitesse avec laquelle descend la coque avec le canon laser et la vitesse avec laquelle descend le système avec le canon à ions, vous verrez vite votre intérêt. Le canon à ions est plus efficace. À la fin de la mission, vous pourrez revenir sur vos précédentes cibles et les aligner tranquillement les unes après les autres. Et marquer davantage de points ! Mais il peut y avoir un autre intérêt, un intérêt beaucoup plus grand. Très souvent, les cibles arrivent par vagues successives. Lorsqu'un groupe d'ennemis est détruit, un autre arrive. Si vous éliminez vos ennemis en les paralysant, le jeu ne considère pas qu'ils sont détruits. Et d'un autre côté, vous n'avez plus rien à craindre d'eux ! Si c'est une mission de protection, je peux vous assurer que cette astuce vous facilite grandement la vie.

EN

DES BUGS ?

Ben ouais, plein. Parfois les équipiers deviennent fous. J'ai vu Aeron tirer sur sa base au lieu de s'amarrer avec elle. LucasArts travaille actuellement sur le patch français. Renseignements pris auprès de Ubi Soft : les programmeurs travaillent dessus mais avec le cirque de La Menace Fantôme, ils ne savent pas très bien si cela pourra être réalisé dans quelques jours ou dans plusieurs mois. Ce qui est le plus gênant, c'est que plus on progresse, plus les bugs sont omniprésents. Allez, Lucas, un dernier patch pour la simu parfaite ! Enfin, ça aurait été mieux avant, non ?

VRAC

CHOPER LA GROSSE TETE

Vous l'avez sans doute remarqué, en passant le curseur de la souris sur votre casque, vous obtenez votre grade. On l'améliore dans le simulateur. Pour gagner rapidement un maximum de points, vous pouvez créer une mission avec beaucoup de chasseurs Tie et piloter un Corellien. Grâce à la tourelle (attaque sur cible ou mode Défensif), vous ne faites qu'une bouchée des Tie. Vous pouvez créer une partie immense, qui peut durer très longtemps. Personnellement, j'ai créé dix-neuf vagues de six chasseurs Tie à tous les ennemis possibles. Ça a duré deux heures, mais le bonus était au rendez-vous.

LES MISSIONS, SUITE ET FIN

CAMPAGNE 3

BATAILLE 1 :
REPLI STRATÉGIQUE

Cette campagne n'en est pas vraiment une. Les forces rebelles sont désorganisées et il faut absolument sauver les meubles. Ils ne tiennent bien évidemment pas à révéler l'endroit où ils vont aller à l'Empire. Ils tiennent donc à détruire tout ce qui pourrait donner des infos à l'Empire sur ce sujet. En parallèle, les Azzameen vont vivre de nouvelles aventures. On apprendra donc que l'oncle Anatan est vivant...

MISSION 10 :
ATTAQUE DE CONVOI

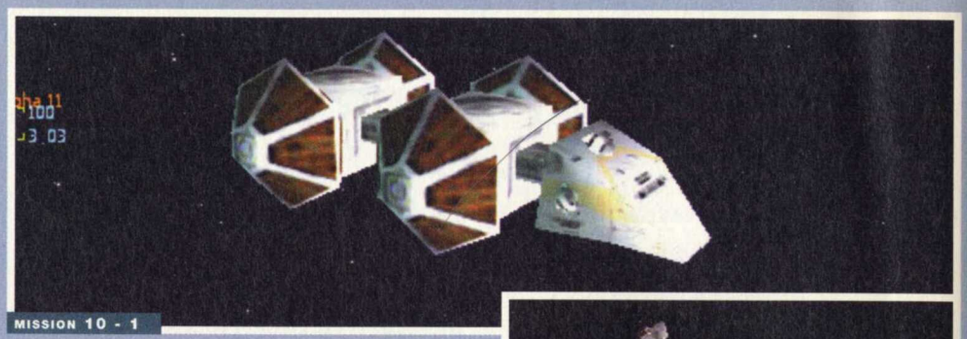
Ça, c'est le genre de mission qui me plaît ; il n'y a pas à réfléchir et rentrer dans le tas. Lorsque l'on emprunte la balise de navigation, on tombe nez à nez avec un convoi. Il faut le détruire entièrement ; ce n'est pas à vous de faire cela. Vous, il faut que vous détruisiez les Tie qui vont attaquer le deuxième escadron. Enfin ça, c'est la mission officielle. Le briefing dit de voir ce que contiennent les cargos du convoi **(photo 1)**. Moi je veux bien mais ça ne rapporte pas un point de bonus. Tandis que la destruction du croiseur d'assaut, c'est 750 points de bonus pour votre pomme. En fait, j'ai passé ma mission à ça : pilonner le croiseur **(photo 2)**. Les six missiles doivent être lancés mais de très près, sinon le croiseur les détruit. Il faut aussi viser les tourelles pour subir moins de dégâts et dire à vos coéquipiers de vous aider. Il y a de grandes chances pour que ce soit vous qui le détruisiez. Cette mission se passe vraiment sans aucune difficulté. Je pense même qu'en ne faisant rien, en restant hors des combats, on peut passer la mission **(photo 3)**.

MISSION 11 :
LE SAUVETAGE D'ONCLE ANTAN

Comme vous avez pu le constater, vous n'avez pas accès à la salle de briefing rebelle. Mais vous pouvez aller dans la partie menant à votre vaisseau. En fait, c'est une mission familiale. Pour la démarrer, cliquez sur Emkay, comme dans la première campagne.

Bon, cette mission demande tout de même un peu de doigté. Allez au premier point de navigation pour rencontrer votre frère. Passez tout de suite au second point, une base Viraxo ! Avec plein de containers et de cargos qui vous feront pas mal de points si vous les détruisez. C'est toujours tentant, mais il vaut mieux assurer l'objectif principal. Tout d'abord, il faudra vous charger des chasseurs ennemis qui arriveront rapidement **(photo 1)**. Ils sont assez nombreux, mais ce sont les vaisseaux pourris habituels. Ça devrait être rapidement réglé. Approchez-vous ensuite de la base **(photo 2)**. Détruisez toutes les tourelles se trouvant sur chaque piste d'atterrissage, il y en a six, deux par piste. Ensuite, sélectionnez la base Viraxo comme cible puis dockez-vous avec elle en appuyant sur Shift + D. Attention, il faut que l'endroit soit complètement sécurisé. Votre frère vous couvrira si des chasseurs arrivent, mais prudence quand même. Vous allez rester immobile pendant au moins une minute ou deux **(photo 3)**. Si des chasseurs arrivaient, la seule chose que vous puissiez faire, c'est passer dans la tourelle (en appuyant sur G). Lorsque l'oncle sera à bord, vous pouvez continuer votre carton ; quelques nouveaux vaisseaux Viraxo de réserve feront leur apparition. C'est sans problèmes. Là où ce sera plus ennuyeux, ce sera quand le Destroyer impérial fera son apparition. Il y a beaucoup de bonus faciles à se faire mais il vaut peut-être mieux assurer la sécurité. D'autant plus que le Destroyer arrive très près de la base et que les Tie qui en sortiront vous tomberont dessus très vite. Mais enfin, c'est tellement bon de se faire quelques points facilement ! La promotion est peut-être proche pour vous aussi ? Lorsque vous en aurez assez, dirigez-vous vers la balise de rendez-vous. Au point de navigation suivant, vous trouverez votre frère qui vous attend ; ne vous inquiétez pas, c'est sans danger. Approchez-vous de son vaisseau et dockez les deux vaisseaux **(photo 4)**. Votre oncle pourra ainsi partir ailleurs que chez les rebelles où, convenons-en, ce n'est pas franchement sa place.

Récompense : Les épées de duel Jar'Kai d'Antan


MISSION 10 - 1

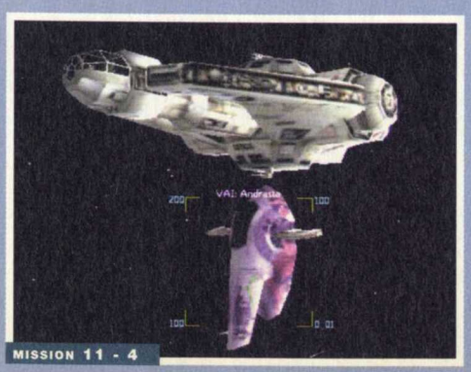
MISSION 10 - 2

MISSION 11 - 2

MISSION 10 - 3

MISSION 11 - 3

MISSION 11 - 1



MISSION 11 - 4

MISSION 12 :
RECONNAISSANCE DES FORCES IMPÉRIALES

Voilà typiquement le genre de mission pour le vaisseau que vous possédez. C'est une mission de reconnaissance sur des gros cuirassés. Il faut donc les survoler très vite. Si vous répartissez l'énergie de vos boucliers et celle des lasers sur les moteurs, vous pouvez aller très très vite. Il vous faut survoler six vaisseaux impériaux très puissants pour connaître les commandants respectifs **(photo 1)**. Lorsque vous décollez, vous avez trois points de navigation à parcourir. Les deux premiers sont sans intérêt. Le troisième rassemble tous les vaisseaux. Une fois l'énergie de votre vaisseau répartie comme je l'ai dit précédement, vous pouvez aller à 180 à l'heure. Mais cela ne fait pas tout. Face à une telle puissance de feu, il faut se déplacer en bougeant le plus possible. Chaque tir est dangereux car vos boucliers baissent, bien sûr **(photo 2)**. Il se peut même que vous n'en ayez plus du tout à un moment ; lorsque l'inspection sera terminée, je ne peux que vous conseiller de remettre la sauce au niveau des lasers et des boucliers. Je vous conseille aussi d'inspecter le Star Destroyer en dernier. En effet, c'est de lui que vont partir les sondes, votre objectif secondaire. Il y en aura neuf en tout, réparties en trois groupes. Il faut toutes les dégommer. Elles ne se déplacent pas très vite. Normalement, il y aura un moment de flottement entre l'inspection et le départ des sondes ; je vous conseille d'en profiter pour détruire les Tie qui vous poursuivent sans cesse. Dès que la première sonde sera lancée, foncez dessus. Normalement, vos combats se dérouleront à côté du Star Destroyer car vous l'avez inspecté en dernier. En bougeant très vite, vous ne devriez pas vous être pris beaucoup de lasers. Les sondes partent dans tous les sens, il est très important de les éliminer à proximité du Destroyer pour ne pas être semé par les dernières à partir **(photo 3)**. Au bout d'un moment, votre équipière aura trop de dommages pour continuer. Alors, ne comptez plus sur elle pour vous couvrir. L'important dans cette mission est de bien garder les objectifs en tête, ne pas penser aux Tie et bouger tout le temps. Inutile d'essayer de jouer les héros contre les vaisseaux importants, c'est du suicide.

MISSION 12 - 1

MISSION 12 - 2

MISSION 12 - 3

MISSION 13 :
SAUVETAGE DE PRISONNIERS DE LA BASE ECHO

Voilà une mission des plus motivantes. Vous allez libérer les prisonniers faits sur la planète Hoth. Grâce à vous, ce sera peut-être un échec moins cuisant. Au premier point de navigation, vous trouverez un maximum de navires en tout genre, neutres, sans couleur politique pro-impériale ou pro-rebelle **(photo 1)**. Le combat n'aura pas lieu ici. Par contre, à ce point, il faut tout de même faire une chose : vérifier le contenu de la cargaison ! C'est-à-dire qu'il vous faudra vous approcher suffisamment du CUI/VTR-LX pour constater qu'il transporte bien les prisonniers recherchés **(photo 2)**. Lorsque ceci sera fait, il faudra vous débarrasser des chasseurs ennemis. C'est de la rigolade, rassurez-vous. Le vaisseau plein de prisonniers s'échappe ! En réfléchissant un peu, un des rebelles arrive à imaginer où il aurait pu aller. Vous avez alors accès à un nouveau point de navigation. Allez-y. Bingo, il a vu juste. Le vaisseau est là mais en face, une base impériale. Ça grouille de vaisseaux ennemis. Agissez le plus vite possible en détruisant un maximum d'ennemis ; demandez à vos équipiers de vous aider. Plus vous allez, plus vous vous rapprochez de la base impériale, bref, vous gagnez du terrain ; au bout d'un moment, la procédure d'abordage aura lieu **(photo 3)** ; c'est bien entendu à ce moment-là que sortiront... les bombardiers. Demandez à vos collègues de vous aider à vous débarrasser de ces cibles. Priorité absolue sur ce coup. Si des missiles partent, ce n'est pas gênant, vous pouvez toujours les rattraper et les détruire. Mais mieux vaut commencer par détruire les bombardiers ! Pas trop stressant tout de même comme mission, on a vraiment eu pire.

MISSION 13 - 1

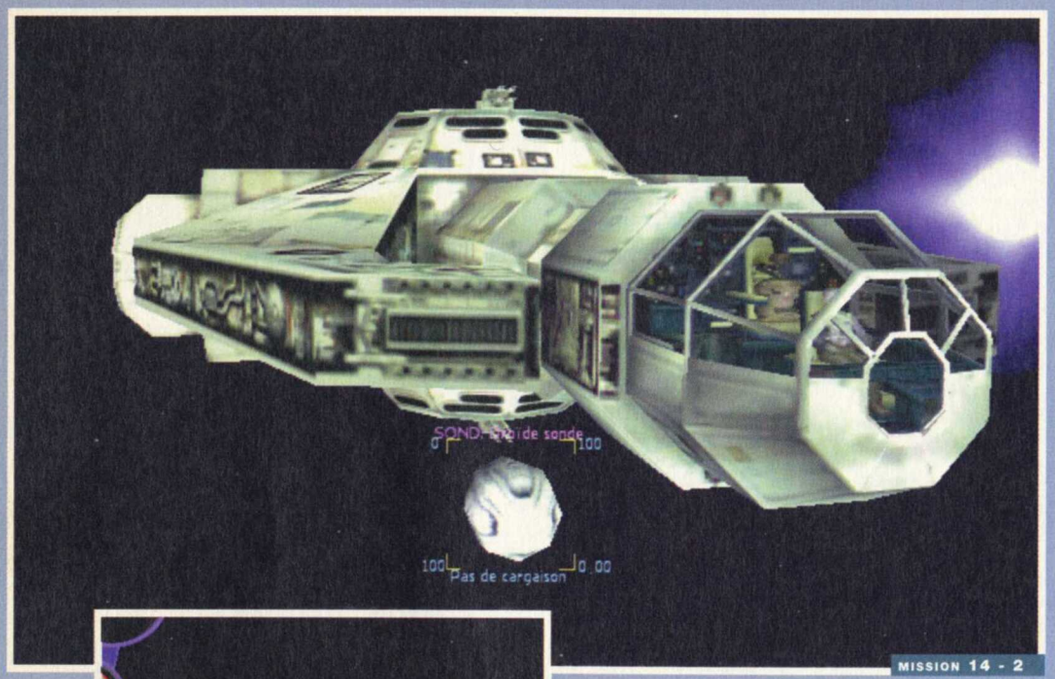
MISSION 13 - 2

MISSION 13 - 3

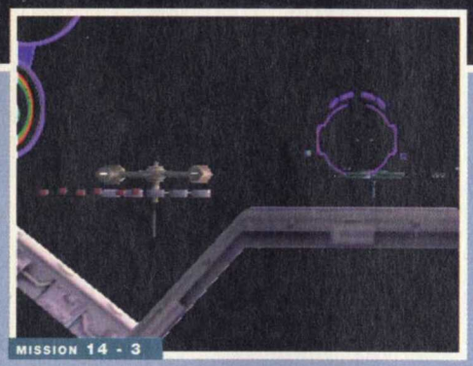
MISSION 14 :
RÉCUPÉREZ UNE SONDE IMPÉRIALE

Tiens, une mission familiale ; vous y avez donc accès à partir de vos quartiers, en cliquant sur "Emkay". Elle peut paraître très difficile si on n'a pas en tête les objectifs principaux. Au premier point de navigation, il y a une sonde impériale. Vous devez la prendre. Malheureusement, l'endroit est infesté d'ennemis. Il y a de simples chasseurs et un TRVM. Passez en revue les différentes cibles possibles. Vous tomberez rapidement sur un TRVM inconnu. C'est ce vaisseau qui est censé récupérer la sonde. Il doit être votre objectif principal. Au début de la mission, dérivez l'énergie des boucliers et des lasers vers les moteurs. Normalement, en une minute vous êtes sur lui. Maintenant, mettez tout dans les lasers et shootez-le comme un malade **(photo 1)**. Si jamais il

MISSION 14 - 1



MISSION 14 - 2


MISSION 14 - 3

commence une procédure d'arrimage, c'est fini car la destruction du TRVM (il s'appelle le Pelican maintenant que vous l'avez identifié) détruirait aussi la sonde. Lorsque vous l'aurez fait exploser, occupez-vous des autres chasseurs, il doit y en avoir sept ou huit, mais ils sont faciles à éliminer. Récupérez ensuite la sonde après l'avoir lockée en appuyant sur Shift + P **(photo 2)**. Allez ensuite au point de navigation suivant. En face de vous, la douane **(photo 3)**. Répartissez à nouveau l'énergie des boucliers et celle des lasers dans les moteurs. Foncez le plus vite possible vers la balise de navigation suivante. On vous intimera l'ordre de vous arrêter. N'écoutez pas et foncez.

MISSION 15 - 1

MISSION 15 - 3

Au début de la mission, vous êtes à... 15 kilomètres de la balise. Il vous faudra passer juste à côté des douanes avec votre cargaison. Heureusement, cette base n'est pas armée. En revanche, les douaniers vont bientôt faire leur apparition, à bord de Y-Wing ; lorsque vous aurez fait la moitié du chemin, ils tireront des missiles. La seule solution pour vous est de voler toujours très droit et de mettre votre tourelle en mode d'attaque automatique sur la cible. Les missiles vous rattrapent mais si vous les lockez, ils seront détruits. Ils se succèdent à la queue leu-leu. Il y a donc de grandes chances pour que si le premier missile ne se fait pas détruire, il détruise le second. Et la cadence de tir de la tourelle est si rapide qu'il faudrait tout de même un grand manque de chance pour que votre cargaison explose. Ah, dernier conseil ; lorsque les missiles commenceront à fuser, remettez de la puissance dans les lasers, bien sûr (recharge maximale). Dès que vous serez à 0,5 kilomètre de la balise, appuyez avec bonheur sur "Espace" pour faire le saut... Il ne vous reste plus qu'à rentrer au Défiance.

Récompense : Maquette de droïde sonde.

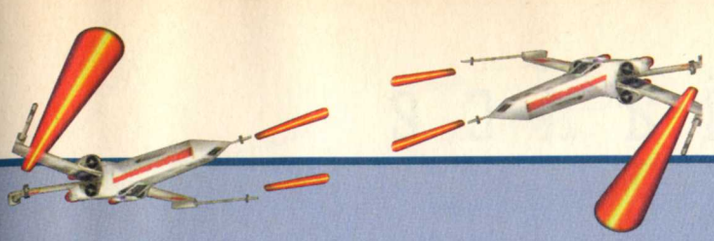
MISSION 15 : EMPÊCHEZ LE RAVITAILLEMENT DU CORRUPTEUR

Cette mission consiste à détruire un convoi impérial, rien que ça ! Bon, en fait, c'est plus facile qu'il y paraît car vos équipiers sont extrêmement débrouillards. Au premier point de navigation, ils vont détruire une grande partie du convoi **(photo 1)** ; vous pourrez vous contenter de détruire les fighters si vous voulez vous la jouer "sécurité". Vous pourrez tout de même envoyer des missiles sur des containers ou des torpilleurs, ça sera toujours ça de pris. Si vous n'agissez pas assez vite, ce n'est pas trop gênant. La frégate passera en hyperespace mais vous la retrouverez au point de navigation 2. Lorsqu'il ne restera plus que des alliés, vous pourrez vous-même passer en hyperespace. Au point 2, c'est moins chaotique. Le convoi devrait être détruit à plus de 80 % **(photo 2)**. Attention, il y a un croiseur, il faut éviter ses tirs. Heureusement, il ne faut pas spécialement le détuire **(photo 3)**. Tout le reste seulement... Dès que vous verrez apparaître les navettes se dirigeant vers le Corrupteur, détruisez-les **(photo 4)**. Si vous appuyez sur la touche "O", vous les repérerez facilement. Vous devriez en trouver cinq ou six. N'oubliez pas que vos partenaires sont là aussi pour les shooter. Si vous détruisez la frégate, cela vous rapportera 1000 points de bonus, ce qui est assez intéressant. Mais c'est un peu risqué. Ne vous approchez de ce vaisseau que lorsque son bouclier sera tombé et que son énergie sera en dessous de vingt. Et attention à la déflagration !

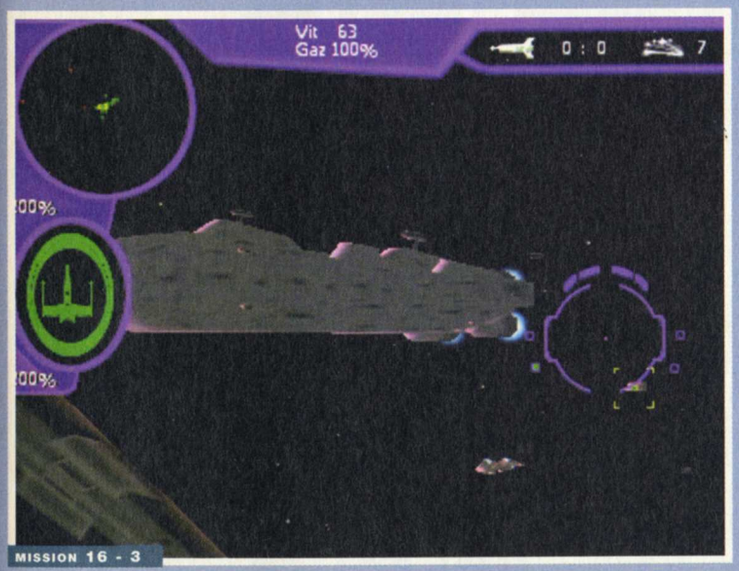
MISSION 15 - 2

MISSION 15 - 4

MISSION 16 - 1



MISSION 16 - 2



MISSION 16 - 3

MISSION 16 :
DESTRUCTION DU RÉSEAU DE DÉTECTEURS IMPÉRIAUX

Voilà une mission des plus violentes. Un seul point de navigation, mais l'ennemi sera coriace. Tout d'abord, il y a une antenne radar à détruire **(photo 1)**. Puis une plate-forme spatiale par laquelle surgiront de nombreux Tie Interceptors. C'est une mission de longue haleine qui peut durer un petit moment. Enfin, là encore, vous n'êtes pas seul. On peut même dire que vous êtes en surnombre. Mais il y a une contrainte : il faut à tout prix protéger les brouilleurs. Pour commencer la mission, vous devriez vous débarrasser des tourelles de défense. Satanées tourelles, on aimerait bien avoir un YT dans ce genre de mission. Vous pouvez bien entendu vous occuper du radar ; sachez cependant que vos équipiers s'en chargent et que, quoi que vous fassiez, il explosera **(photo 2)**. Le plus dur reste à faire. À un moment donné, les brouilleurs arriveront. Il faut absolument qu'ils restent en vie. C'est bien entendu à ce moment-là que des bombardiers décolleront. Ils deviennent votre objectif principal, ainsi que les missiles qu'ils enverront, bien sur. Là aussi, vos équipiers vous aident. Mais ce genre de chasseurs peut comme d'habitude vous poser de gros problèmes. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous pourrez vous occuper de la plate forme en balançant vos missiles. Il ne vous reste plus qu'à rentrer au Défiance et passer à la campagne suivante **(photo 3)**.

Bloqué dans un jeu PlayStation, Nintendo 64... ?
playmag
Des milliers d'astuces pour plus de 1200 jeux ! Des dizaines de solutions complètes. Tous les mois, le jeu de votre choix à gagner.
3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04

PC SOLUCES 3 MAGAZINES EN 1
DES MILLIERS D'ASTUCES POUR DES CENTAINES DE JEUX !
DES DIZAINES DE SOLUTIONS COMPLÈTES...
GAGNEZ DU MATÉRIEL POUR ÉQUIPER VOTRE PC,
AINSI QUE LE JEU DE VOTRE CHOIX
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Toute l'actualité ciné, les dernières news, les horaires des films en salles pour toute la France, assistez gratos aux meilleures avant-premières, gagnez des places de ciné, des K7 Vidéo...
Ciné Live
3615 CINELIVE

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Bloqué dans TUROK 2 ou dans un autre jeu ACCLAIM ?
Acclaim
Pour consulter nos astuces et nos solutions ou pour gagner nos meilleurs jeux :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 24 68

APOCALYPSE, le jeu avec Bruce Willis, débarque chez ACTIVISION ! Retrouvez nos astuces, nos solutions et gagnez nos nouveaux jeux
ACTIVISION
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

EIDOS INTERACTIVE
Astuces, solutions des jeux TOMB RAIDER et EIDOS vente par correspondance de la gamme Lara Croft
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 08 36 68 19 22

GT
Un problème sur ODDWORLD ? "L'Odyssée d'Abe" ou "L'Exode d'Abe"
GT INTERACTIVE sont sur :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

Toutes les astuces et solutions complètes de nos jeux PC, PlayStation et Game Boy
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
BMG INTERACTIVE
3615 TAKE 2 08 36 68 57 75
Cagnez aussi nos dernières nouveautés

Le "Duke" est de retour et il va bouffer de l'Alien !
DUKE NUKEM
Gagnez en exclusivité Duke Nukem Time To Kill sur PlayStation :
3615 DUKE

Interplay
Gagnez Baldur's Gate
Pour tout savoir sur les jeux INTERPLAY PC et consoles, précipitez-vous :
3615 INTERPLAY - 08 36 68 24 68

KONAMI
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux KONAMI :
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

SEGA
Pour tout savoir sur la DREAMCAST, la console du 3e millénaire ou sur n'importe quel jeu SEGA, contactez nos experts :
3615 SEGA - 08 36 68 01 10

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23F/min.

CAMPAGNE 4

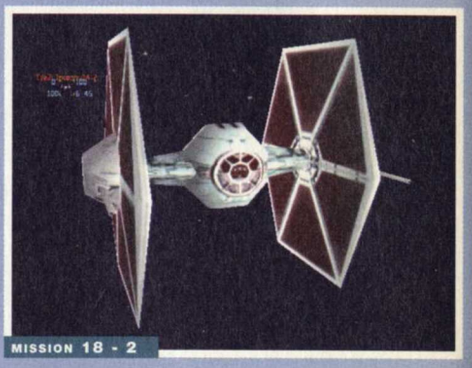
BATAILLE 2 :
LES ARMES SECRÈTES DE L'EMPIRE

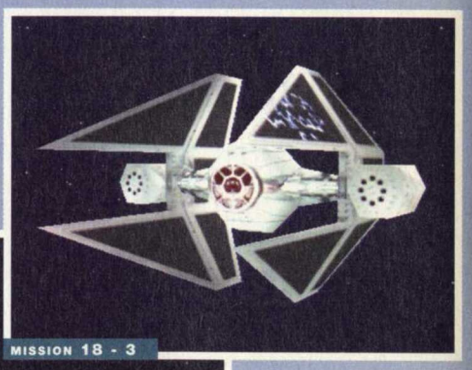
Au début de la campagne, vous recevez un mail vous demandant de signaler à vos supérieurs toute rencontre avec des chasseurs de l'Empire différents. Dès la première mission, vous rencontrerez des chasseurs d'un type nouveau. Ils sont mieux que ceux que vous connaissez à tous les niveaux. Les rebelles décident d'annihiler tout ce qui a rapport avec ces prototypes : les vaisseaux et les chantiers de fabrication.

MISSION 17 :
TRANSFERT DE L'ÉQUIPAGE

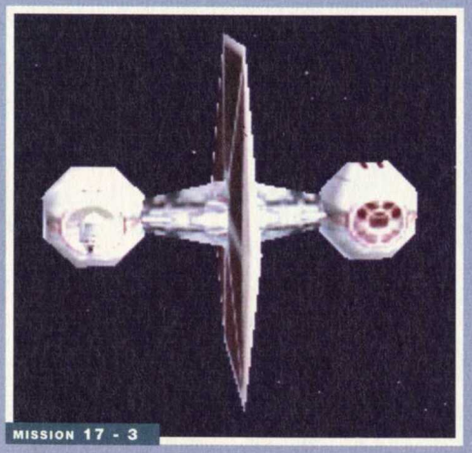
Cette mission n'a rien à voir avec le briefing annoncé. Au départ, vous pensez que c'est une mission d'escorte **(photo 1)**. Et cela va devenir une protection de convoi. Au premier point de navigation, vous recevrez un signal de détresse. Vous vous rendrez dans une autre zone ou des marchands se font attaquer **(photo 2)** par des... Des quoi, au fait ? C'est quoi, ce machin ? C'est sur la chaîne de montage des Tie Interceptors qu'ils ont coupé au mauvais endroit ou quoi ? Bon, voilà vos nouveaux ennemis : des prototypes **(photo 3)**. Cette campagne va être axée sur ces engins. Ils sont maniables, beaucoup plus que les générations précédentes et ils vont vite. Bref, c'est l'enfer. Pour réussir cette mission, il faut faire attention à tout. Il vaut mieux se débarrasser des prototypes qui attaquent les vaisseaux que de ceux qui tournent pour rien. Il vaut mieux aussi éviter l'utilisation des missiles. On prend un temps fou à locker et les missiles sont détournés. Il faut donc y aller à la main, enfin, aux lasers. Regardez si les ennemis attaquent une cible particulière ou s'ils ne font rien de spécial. S'ils attaquent un cargo, attaquez immédiatement cette cible en particulier et ordonnez à votre partenaire d'attaquer votre cible. Attention, il y a un vaisseau qui fait méchamment mal dans le groupe ennemi. C'est un transport d'escorte assez puissant **(photo 4)**. Le détruire donne un joli bonus. Si vous voulez vous en prendre à lui, allez-y avec des boucliers chargés à fond et votre partenaire. Jeff, qui a un peu joué à Alliance, a remarqué quelque chose d'assez singulier. Quand on abîmait ce vaisseau assez fortement, il fuyait en hyperespace. Rien de très passionnant à cela... Mais à partir de ce moment-là, il a remarqué que les protos ne bougeaient plus et que l'on pouvait les aligner très simplement. Je confirme, à ceci près que certains Tie attaquaient encore. Et là, honnêtement, je ne sais pas trop quoi en penser. **Les Tie ayant un objectif en cours doivent-ils continuer à l'aligner et ceux qui n'en ont pas arrêter de tirer ?** Ça laisserait penser que ces engins sont téléguidés. Bon, la suite nous en dira peut-être plus... Il ne vous reste plus qu'à rentrer, à bord du Liberté cette fois.

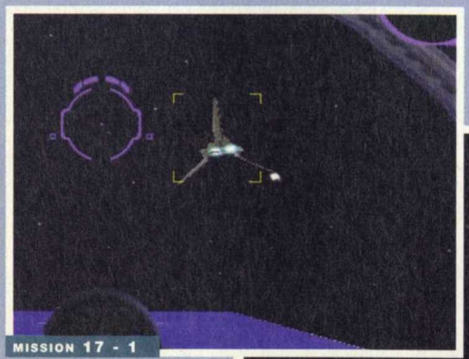
MISSION 18 - 1


MISSION 18 - 2

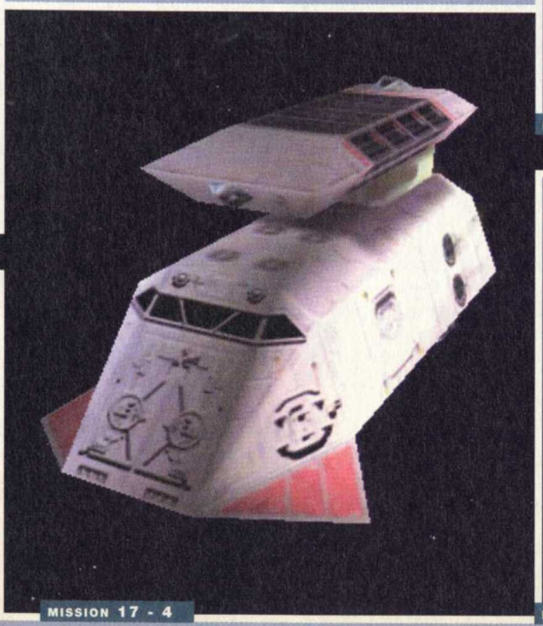

MISSION 18 - 3

MISSION 18 - 4

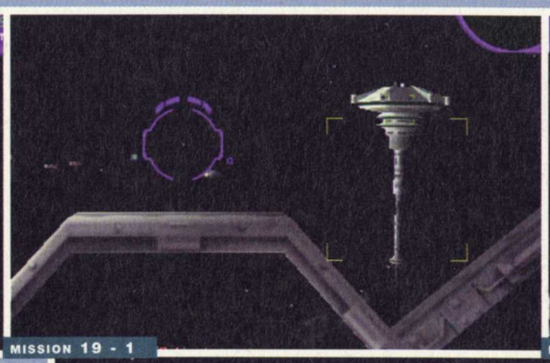

MISSION 17 - 3


MISSION 17 - 1

MISSION 17 - 2


MISSION 17 - 4

MISSION 18 - 5


MISSION 19 - 1

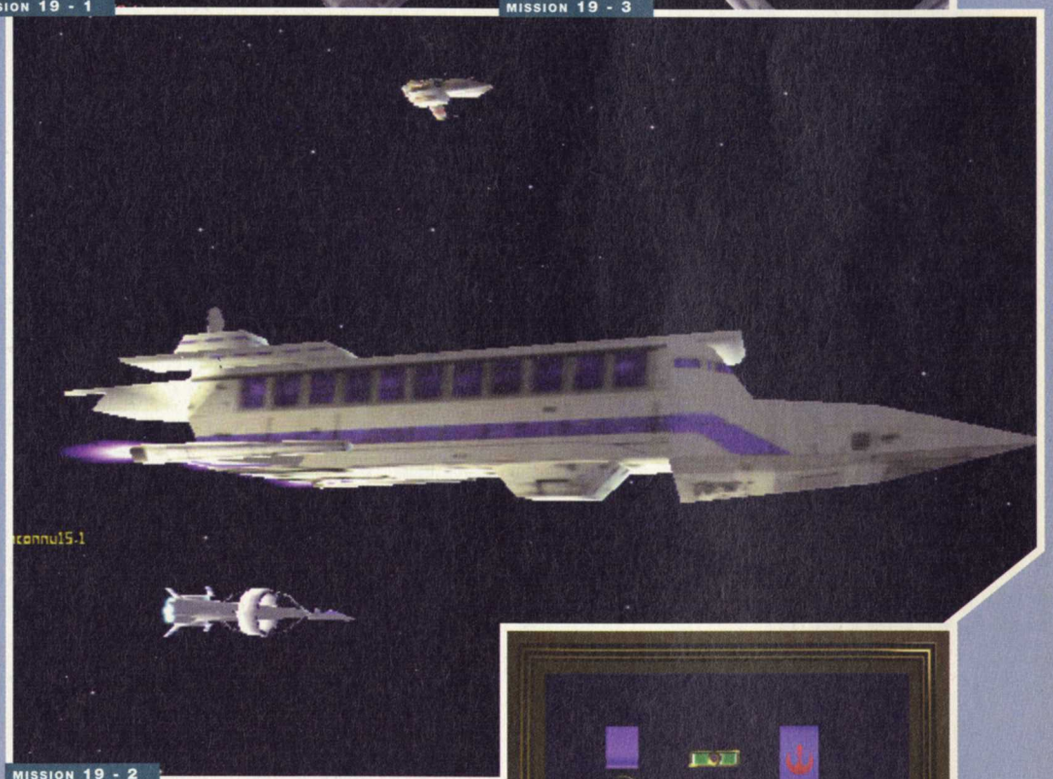
MISSION 19 - 3

MISSION 18 : CAPTURE DE PROTOTYPES IMPÉRIAUX

Voilà une mission de longue haleine. L'avantage, c'est que tout se joue dans les deux premières minutes. Au premier point de navigation, le seul, vous rencontrerez une douzaine de prototypes **(photo 1)**. Vous êtes équipé de missiles ioniques, c'est-à-dire qui paralysent les vaisseaux ennemis. Enfin, les plus petits. Ce sont les équivalents des Fighters **(photo 2)** et des Interceptors **(photo 3)** que l'on connaît bien. Les prototypes Tie seront paralysés en un seul tir. Mais pas le transport d'escorte, qui a une puissance de tir importante. Mais le pire, c'est que c'est dans un de vos objectifs. C'est le premier vaisseau à éliminer. Enfin, à paralyser. Ils sont au nombre de deux. Dès le début de la mission, communiquez à vos partenaires le désir de paralyser ce vaisseau (en mode Conversation, ça fait 7-1-4). En fait, il faut que son bouclier passe à zéro pour tirer ensuite un missile. C'est terrible à réaliser. D'autant plus que certains de vos équipiers ont tendance à péter les plombs et à continuer à l'endommager après sa paralysie (enfin, c'est rare). Le gros problème vient des autres Tie ; pendant que vous vous occupez de ce vaisseau, ils vous pilonnent ; avez vous remarqué que les prototypes font plus de dégâts que les Tie classiques ? C'est dramatique ! Vous pouvez attendre deux minutes avant d'intimer l'ordre de mise hors service du transport d'escorte ; ainsi, ils seront moins nombreux pour terminer la partie. Lorsque tous les vaisseaux seront détruits, des transports rebelles viendront pour récupérer un vaisseau prototype de chaque sorte. Quel bonheur que de voir partir ce satané Tie **(photo 4)** ! Lorsqu'ils seront passés en hyperespace, la mission sera presque accomplie **(photo 5)**. Presque ? Ben oui, ça fait un peu désordre. Déjà, il y a de grandes chances pour que vous ayez encore un Tie à éliminer ; oui cette fois-ci, ne vous gênez pas ! Vu l'armement, ça peut être long. Ensuite, il faudra aussi détruire tous les protos répartis dans la zone. L'Alliance ne veut pas les prendre à cause du manque de temps. Ça valait vachement le coup de se faire suer le burnou pour trois vaisseaux, hein ! Enfin, ça vous fait toujours des points ! Normalement, les vaisseaux qui ont tendu un piège à l'Empire devraient foutre le camp et cela vous rapportera pas mal de points s'ils sont assez nombreux.

MISSION 19 : ÉLIMINEZ K'ARMYN VIRAXO

Tiens, une mission familiale. Allez donc voir Emkay. C'est du dogfight, pur et dur. Vous arrivez au premier point de navigation, alors que tout est calme **(photo 1)**. La première chose à faire est d'identifier le contenu du yatch.



MISSION 19 - 2

Ce vaisseau est le LT3000 **(photo 2)**. Quand vous arriverez à proximité, vous verrez qu'il n'y a pas de cargaison. Emkay confirmera aussitôt. C'est un piège ! Les Viraxo attaquent aussitôt, il fallait s'y attendre. Non seulement eux, mais aussi des chasseurs de primes. Bref, c'est un peu ennuyeux, tout ça. Mais avec le vaisseau que vous possédez, ce sera du gâteau. Bon, je vous conseille d'abord de détruire le yatch, ça défoule et ça fait du bonus. Ensuite, occupez-vous des vaisseaux les plus proches, les uns après les autres **(photo 3)**. Si c'est possible, allez aux côtés de votre frère. S'il a un pépin, vous pourrez faire face rapidement à la situation, d'autant qu'il n'a pas un vaisseau de la même qualité que le vôtre. Il faut tout de même faire très vite car les Impériaux arrivent rapidement ; il faut nettoyer le secteur avant qu'ils n'arrivent. N'oubliez pas de mettre la tourelle en mode Automatique sur la cible. Ça va cent fois plus vite pour se débarrasser des indésirables.

Récompense : Gouvernail de vaisseau ornemental

MISSION 20 :
RAID SUR L'INSTALLATION DE PRODUCTION

On peut imaginer quelque chose de très difficile en voyant le briefing. En fait, c'est très bourrin. Vous arrivez dans la zone avec un objectif en tête : détruire les tourelles de défense **(photo 1)**. Dès votre arrivée, des Tie traditionnels arrivent ; vous foncez dans la mêlée et ça va assez vite. Avec vos collègues, vous vous débarrassez des tourelles rapidement aussi. Vu le nombre que vous êtes, vous pouvez vous permettre de faire des attaques de front, pas comme dans la mission 8. De plus, il n'y a pas trop de tourelles. Les commandos feront leur boulot, tranquillement. Soudain, des prototypes apparaîtront. Lancez-vous à leur poursuite ; là non plus, ça ne devrait pas poser de problèmes. L'attaque sera brève et vous en aurez vite fini. Tout le monde partira. Là, je ne peux que vous conseiller de shooter tout ce qui reste : les containers, les réservoirs, tout **(photo 2)**. Vous ferez ainsi un maximum de points et peut-être à la fin aurez-vous le croissant de Kalidor, une médaille. Quand il n'y a plus rien, rentrez au vaisseau.

MISSION 20 - 1

MISSION 20 - 2

MISSION 21 - 1

MISSION 21 :
DÉFENSE DU CRS LIBERTÉ

Difficile de trouver une mission comportant plus d'action. Le Liberté est attaqué et tous les pilotes sortent pour affronter des dizaines de prototypes arrivant par vagues successives. Heureusement, l'union fait la force et chacune de vos cibles ne dure pas bien longtemps **(photo 1)**. Cette mission ne devrait vraiment poser aucun problème, sauf à un petit moment peut-être. Dans la deuxième vague d'attaque, les vaisseaux vont vouloir jouer les kamikazes sur le Liberté. Il faut à tout prix empêcher ces appareils d'approcher du vaisseau-mère. Sauf si vous jouez en mode Difficile **(photo 2)** où là, ce sera vraiment très rapide (c'est vous qui l'avez voulu, non ?), la mission ne pose vraiment pas trop de problèmes. À la fin, le Liberté sera très content de vous voir rentrer au bercail **(photo 3)**.

MISSION 21 - 2

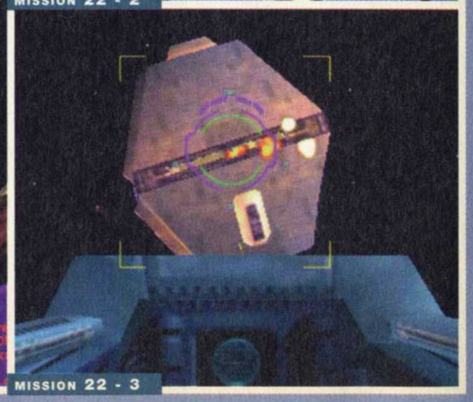
MISSION 22 :
DESTRUCTION DU COMPLEXE DE RECHERCHE

Bien que cruciale pour les alliés, cette mission est assez simple. Il faut détruire deux cibles, assez grosses. La première à détruire est le VSR ; de loin il est identifié comme Inconnu 28/1. En fait, il s'appelle le Sardis **(photo 1)**. La deuxième cible est une plate-forme, identifiée de loin comme Inconnu 17/1. C'est l'Obsidienne **(photo 2)**. Mais il y a peut-être mieux à faire que de les attaquer tout de suite. Vous avez remarqué ces quatre énormes hangars qui flottent à proximité **(photo 3)** ? Si vous les détruisez, vous aurez beaucoup moins de prototypes aux fesses. Demandez donc à vos équipiers de vous couvrir et attaquez-les. Ils se chargeront des protos déjà sortis et des navettes. Ensuite, occupez-vous avec vos amis du Sardis, cela ne devrait pas poser de gros problèmes. Avant de détruire la plate-forme, occupez-vous des tourelles situées sur les aires d'atterrissage. Vous pourrez donc tranquillement la détruire sans risquer de prendre de mauvais coups. À la fin de cette mission, vous obtiendrez une médaille. C'est la citation de commandant de groupe. Voilà... C'en est fini des prototypes.

MISSION 21 - 3

MISSION 22 - 1

MISSION 22 - 2


MISSION 22 - 3

CAMPAGNE 5

BATAILLE 3 :
RETOURNEMENT DE GALONS

Dans cette campagne, vous obtenez des renseignements de l'Empire qui sont plus qu'intéressants. En fait, un gradé vous communique des informations vitales. À la fin de la campagne, il souhaite déserter et il faut tout mettre en œuvre pour l'aider. Une campagne demandant pas mal de doigté.

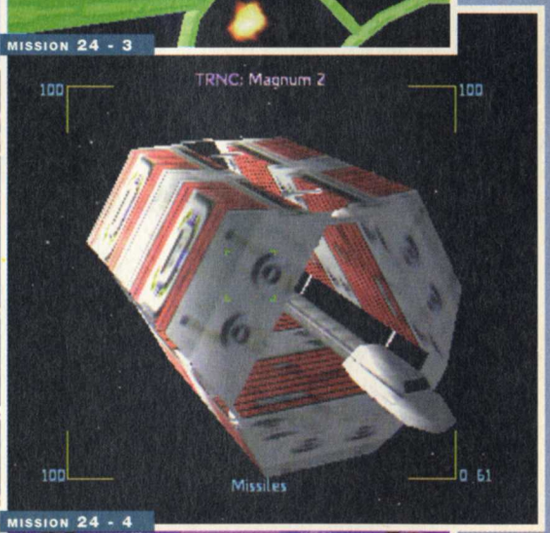
MISSION 23 :
LIBÉRATION DU CONVOI D'ESCLAVES

Cette mission demande de la rapidité, du moins au début. Lorsque vous arriverez au premier point de navigation, mettez tout ce que vous avez dans vos moteurs. C'est un Y-Wing que vous pilotez, ce n'est que moyennement rapide. À quelques kilomètres, des navettes de débarquement **(photo 1)** ; il y en aura une quinzaine tout au long de la mission. Il faut d'abord les identifier. La première chose est donc de passer à côté d'elles. Elles sont désarmées. Commencez par identifier la plus proche de vous. Changez d'arme et sélectionnez le canon à ions. Lorsque vous serez à proximité des navettes, tirez-leur dessus jusqu'à ce qu'elles soient hors service (une voix stipulant que le vaisseau est hors service se fait alors entendre. En fait, il faut encore tirer deux ou trois coups après la destruction des boucliers pour que les systèmes soient irréparables **(photo 2)** ; les vaisseaux sont alors parcourus d'éclairs électriques et lorsque vous les ciblez, ils ne se dirigent plus vers un point mais sont en attente d'arrimage). Je ne vous conseille pas de détruire les vaisseaux qui ne contiennent pas des esclaves car il me semble que les forces de l'Empire sont alors plus agressives à votre égard. En fait, j'ai réussi cette mission en ionisant toutes les navettes. Ne vous occupez pas des chasseurs Tie qui vous suivent, les X-Wing s'en chargent. Il faut aller très vite car certaines navettes vont ficher le camp. Si une de celles contenant les esclaves s'enfuit, la mission est perdue. Lorsque tous les navettes contenant les esclaves seront HS, les transports rebelles arriveront et se dockeront sur elles pour les récupérer. Là, je ne peux que vous conseiller de les escorter. En principe, tous les X-Wing devraient s'être chargés des Tie, non ? Eh bien, anéantissez les derniers chasseurs impériaux.

MISSION 24 :
RAVITAILLEMENT DES REBELLES EN MISSILES

Cette mission est importante pour l'Alliance. Elle peut rapporter beaucoup de points mais aussi être très longue. Vous êtes chargé d'identifier des containers, de repousser des attaques Viraxo. Ça, c'est l'objectif de base, assez simple. Mais le briefing est évolutif ! Lorsque vous arrivez au premier point de navigation, mettez tout dans les moteurs. Allez immédiatement identifier les containers **(photo 1)**. Il y en a seize, ça devrait aller assez vite. Mettez la tourelle en mode Défensif. Lorsque 100 % du contenu des containers aura été identifié, les vaisseaux cargos arriveront. Allez les protéger en vous mettant à côté et détruisez ce qui reste des Viraxo. Petit bonus, vous pouvez détruire leur base **(photo 2)**. Mais bientôt, un nouveau vaisseau arrivera. Il appartient au Soleil Noir. Il lâchera des vagues de chasseurs Supa qui vous sembleront infinies **(photo 3)**. Il faut protéger vos vaisseaux avant tout, et donc être très rapide. Attention, les Supas ont une puissance de feu assez impressionnante et un bon blindage. Ne les affrontez jamais de face. Votre avantage, c'est qu'ils ne sont pas très rapides. Vous pouvez vous permettre de mettre beaucoup moins de puissance dans vos moteurs. Lorsque 75 % des vaisseaux alliés seront passés en hyperespace **(photo 4)**, vous pourrez passer au point de navigation suivant. Ne traînez pas, ce serait dommage de mourir à ce niveau de la partie, surtout si vous avez détruit la base Viraxo... Au point de navigation suivant, vous retrouverez les vaisseaux qui auront pillé les missiles et qui s'amarreront bientôt aux croiseurs corelliens **(photo 5)**. Il ne vous restera plus qu'à rentrer au vaisseau-mère.

Récompense : Récompense de Bataille Civile de l'Alliance (autour du cou du Emkay).



MISSIONS 25 :
RECONNAISSANCE DU COMPLEXE DE RECHERCHE

Là, dès le début, le briefing n'est pas explicite. Vous allez vous trouver en face de la base, mais des ordres suivront en fonction de ce que vous allez découvrir. Lorsque vous arriverez au point de navigation, mettez les moteurs à pleine charge et dirigez-vous vers la base. Au-dessus et au-dessous d'elle, il y a des antennes qui doivent être vos cibles prioritaires. En passant de l'une à l'autre pour les détruire, vous identifierez normalement automatiquement la base. Elle contient un moteur. Pour le moment, détruisez les forces impériales en présence, c'est-à-dire de nombreux chasseurs **(photo 1)**. Ce n'est pas obligatoire car les A-Wing s'en chargent mais vous pourrez plus rapidement vous occuper de ce qui vous intéresse. Ensuite, revenez vers la base. Détruisez ses boucliers. Lorsque ce sera fait, un message de félicitations vous arrivera. Maintenant, avec la touche ";", passez en revue les éléments de la base. Vous devriez tomber sur un élément "écoutille". Faites le tour de la base. Le plateau de celle-ci est une sorte de tranchée. Faites-en le tour et regardez bien. Vous devriez tomber sur une texture étrange, un peu comme une porte blanche avec un symbole rouge dessus. Faites-la exploser **(photo 2)**. Vous pouvez entrer dans la base, un peu comme dans l'Étoile Noire **(photo 3)**. Là, il ne vous reste plus qu'à donner quelques coups de laser sur la tige centrale, comme sur la photo pour faire exploser l'ensemble **(photo 4)**. Je ne peux que vous conseiller de partir très, très vite.

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le point de navigation suivant (attention au Star Destroyer ; à la limite, faites un détour. Dans cette mission, je me suis quand même offert le luxe de le détruire !!!).

Voilà, une mision pas bien méchante mais qui donne tout de même un avant-goût de la dernière mission.

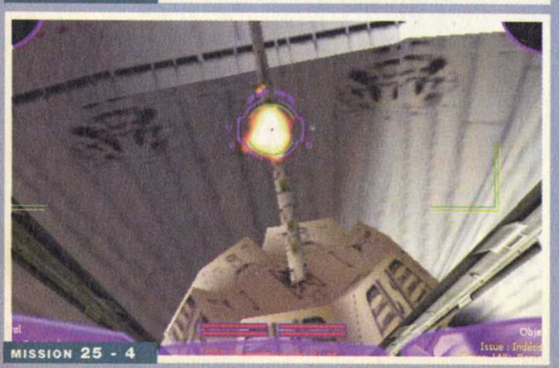
MISSION 26 :
INSPECTEZ LE RELAIS DE COMMUNICATIONS

Dans cette mission, vous avez un A-Wing, le chasseur le plus rapide. Dès que vous serez arrivé, mettez tout dans les moteurs. Identifiez les différents satellites (ce sont les principaux objectifs de missions, donc, en appuyant sur "O", on les passe en revue). Ensuite, remettez des boucliers et des lasers et réduisez par conséquent votre vitesse. Il va maintenant falloir détruire toutes les mines. Attention, celles-ci tirent des lasers. Mais elles ne sont pas très résistantes. Ne vous inquiétez donc pas. Cependant attention, elles sont nombreuses. Lorsque vous aurez nettoyé l'endroit, le Python fera son apparition pour récolter les informations du satellite. Un transport d'escorte ennemi fera son apparition. Il lâchera un nombre assez élevé de bombardiers, en plusieurs vagues. Comme d'habitude, ils sont vos cibles prioritaires. Essayez aussi de détruire les missiles qu'il envoie. Heureusement, le Python en intercepte un bon nombre. Ne vous occupez que des bombardiers, vos équipiers se chargent du reste **(photo 1)**. Vous pourrez même demander des renforts. Au bout d'un certain temps, le Python s'en ira. Je me suis amusé à aller détruire le transport d'escorte **(photo 2)**, histoire de faire 500 points supplémentaires (visez les

MISSION 25 - 1

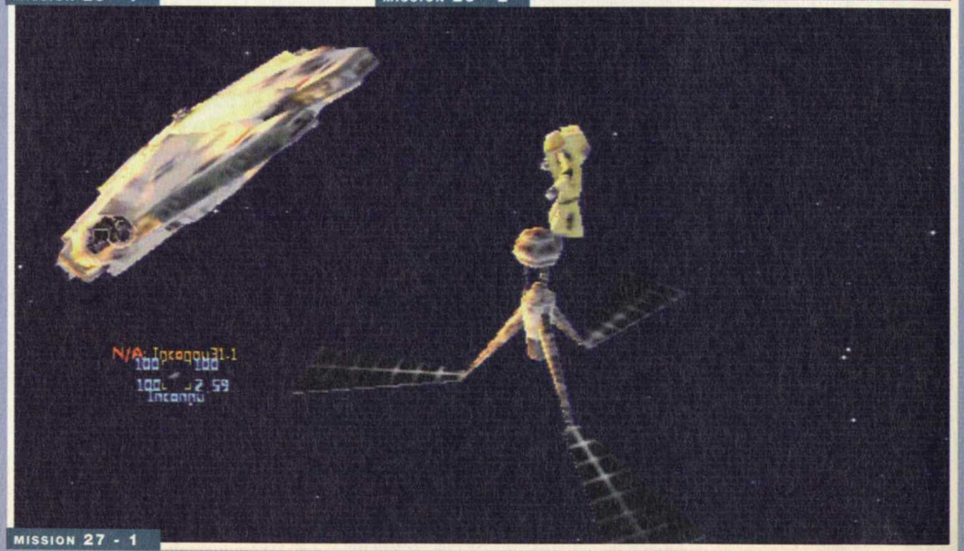
MISSION 25 - 2

MISSION 25 - 3


MISSION 25 - 4

MISSION 26 - 1

MISSION 26 - 2


MISSION 27 - 1

MISSION 27 - 2

MISSION 28 - 1

MISSION 28 - 3

lasers d'abord). On peut aussi détruire les satellites, les petits et le gros (même si normalement, on les retrouve dans la mission suivante)
À la fin de cette mission, j'ai eu une nouvelle médaille. Enfin, un ad-on pour le croissant de Kalidor : le fragment de bronze. Je pense que c'est parce que j'ai détruit le transport d'escorte.

MISSION 27 : INSTALLEZ UN DISPOSITIF D'ÉCOUTE

Cette mission peut vous sembler insupportable si vous n'êtes pas très attentif à ce qui se passe. Commencez par mettre de la puissance dans les moteurs. De l'autre côté de l'hyperespace, la station de la mission 26 (même si vous l'avez démolie dans cette mission). Il y a des mines mais aussi deux chasseurs qui seront bientôt assez proches de vous (appuyez plusieurs fois sur "T" pour les locker lorsqu'ils seront plus proches de vous). Cela ne devrait être qu'une formalité. Ensuite, il va falloir que vous vous fassiez les mines une par une ; il y en a vraiment beaucoup. Lorsque ce sera terminé, passez à côté de tous les satellites. Le Satcom 6 contient un mauvais câblage. Aeron va descendre à cet endroit pour placer son émetteur **(photo 1)**. Elle en aura pour quatre minutes. Je ne peux que vous conseiller d'enregistrer sa sélection pour pouvoir la rappeler facilement plus tard (avec Shift + F5, par exemple, et F5 pour rappeler). Vous pourrez ainsi voir le temps qu'il lui reste pour sa petite opération. Dès qu'elle aura commencé son petit travail, un transport de troupes va arriver. Il éparpillera des scaphandriers dans l'espace, environ une quinzaine. Leur objectif est de détruire le satellite. Dirigez-vous directement sur les scaphandriers les plus proches, mais n'allez pas trop loin. Restez toujours près d'Aeron **(photo 2)**.
N'oubliez pas que vous avez huit missiles. Ils vous permettront de vous débarrasser aisément de certains ennemis, lointains. La puissance de feu des scaphandriers est assez spectaculaire si vous leur arrivez droit dessus. N'oubliez pas de placer votre tourelle en position de défense automatique. Si le satellite d'Aeron se prend un seul tir, la mission est perdue. Il est donc très important d'être vigilant. Il existe aussi un autre moyen de gagner, beaucoup plus risqué. Lorsque le transport arrive, mettez la sauce et dirigez-vous sur lui. Balancez tous les missiles, achevez-le au laser. Vous serez assez éloigné d'Aeron, mais vous aurez par la même occasion éliminé de nombreux scaphandriers. Achevez ceux qui ont eu le temps de sortir (il devrait y en avoir tout de même une demi-douzaine).

Récompense : Satellite ventilateur

MISSION 28 - 2

MISSION 29 - 1

MISSION 28 : RENDEZ-VOUS AVEC LE DÉSERTEUR

Tous les messages anonymes que vous avez reçus dans cette campagne viennent d'un même homme. Un officier impérial voulant déserter. Dans cette mission, il va falloir le récupérer. Tout d'abord, il faut faire croire à l'Empire que cette attaque n'a rien à voir avec le futur déserteur. Donc, allez au point de navigation 1 (rendez-vous) puis vers le deuxième (avant-poste impérial) et détruisez tous les chasseurs **(photo 1)**. Attaquez ensuite la base **(photo 2)**. Lorsqu'elle aura perdu tous ses boucliers, des navettes s'échapperont des soutes. Ne perdez pas de temps à vouloir détruire la base. Les navettes s'échappent très vite et laisser passer la Nav AA23 signifierait un échec de mission. Donc, suivez-la et identifiez-la **(photo 3)**. Il vous reste ensuite à vous rendre au point de navigation précédent, le rendez-vous. Dès que l'officier sera dans la frégate, un Destroyer impérial fera son apparition. Il vous faudra repousser les vagues de bombardiers et autres chasseurs le plus vite possible. Mais tout d'abord, faites comme les autres vaisseaux de votre formation, attaquez l'Interdictor, le Réfréneur, avec vos missiles. Terminez-le aux lasers ; vous pouvez demander à vos équipiers d'attaquer cette cible en priorité. Il est impératif de stopper les bombardiers, chacune de leurs vagues, car la frégate est assez fragile. Pour l'éclate, lorsque tous les vaisseaux de l'Alliance sont sortis de la zone, il est possible de détruire le Destroyer. Enfin, si vous vous sentez en forme ! Dites-vous que c'est faisable...

MISSION 29 : LA POURSUITE

Le commandant Kupalo s'est échappé à bord de la navette AA-23. Il ne faut pas perdre une seconde. Vous piloterez un A-Wing. Comme d'habitude, quand vous pilotez ce genre de véhicule, il faut aller très vite. Mettez

MISSION 29 - 2

donc tout dans les moteurs et foncez au point de navigation. Rattrapez la navette et tirez dessus avec des missiles. Attention, ne tirez pas tous vos missiles. Disons... quatre. Cela devrait détruire ses boucliers et endommager sa coque à 50 %. Ne restez jamais plus de quelques secondes en ligne droite car les mines qu'il a larguées affectionnent beaucoup les joueurs pilotant ainsi. Lorsque la navette aura coupé ses moteurs, remettez de la puissance dans les boucliers et les lasers. À partir de là, une unité de récupération va arriver et prendre la navette **(photo 1)**. Bien entendu, un star destroyer arrivera. Attention, non seulement son feu est très nourri (ne vous approchez donc pas) mais en outre, il envoie un nombre incalculable de chasseurs. Occupez-vous des bombardiers, plus dangereux. Essayez de rester à côté de la navette pour la protéger efficacement. Lorsqu'elle sera passée en hyperespace, vous serez peut-être un peu loin du point de navigation **(photo 2)**. À ce moment-là, vous serez l'unique cible de tous les chasseurs en présence. N'insistez pas, ils sont vraiment nombreux. Mettez tout dans les moteurs, zigzaguez et passez en hyperespace.
Récompense : Médaillon de Mantooine

CAMPAGNE 6

BATAILLE 4 :
LE RÉSEAU BOTHAN

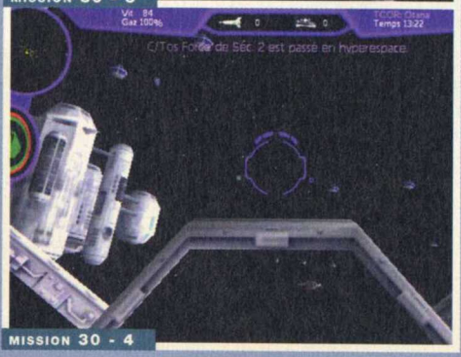
Le début de cette campagne n'a pas vraiment d'histoire. Mais vous récupérerez bientôt un ordinateur contenant de nombreuses informations sur les projets de l'Empire. Évidemment, les Impériaux voudront récupérer leur bien et ce ne sera pas une mince affaire que de garder l'ordinateur en question entre vos mains. Les données qu'il contient sont vitales : on y trouve les plans de la deuxième Étoile Noire.

MISSION 30 :
LIVRAISON À LA COLONIE MINIERE

Au premier point de navigation, vous allez rencontrer les transports. Vous partez un peu avant eux. Au point de navigation suivant, vous êtes à la base Viraxo. Là, il y a des ennemis ; des chasseurs, mais aussi un patrouilleur, le Scylla. C'est le vaisseau situé le plus à gauche. Dirigez-vous dessus. Tapez dans les antennes radar pour lui faire très mal **(photo 1)**. Ensuite, occupez-vous des nombreux chasseurs. N'oubliez pas d'utiliser le tir des tourelles en le mettant en mode Défensif ou en lui ordonnant de tirer sur les appareils ciblés. Lorsque vous vous serez débarrassé de tous les chasseurs, il est possible qu'il reste encore quelque chose. Passez en revue tous les objets jusqu'à ce que vous tombiez sur le Charybdis (ah ben oui, ça marche avec Scylla si ma mémoire est bonne). Celui-ci est sur la route des chasseurs. Ordonnez à vos partenaires de l'attaquer et occupez-vous-en aussi **(photo 2)**. Maintenant, allez vous attaquer à la base Viraxo (ça fait mille points). Si les transports sont tous partis, rejoignez le point de navigation suivant. Une petite escarmouche vous attend, rien de grave. Allez poser Aeron dans la base astéroïde (Shift + D avec la base sélectionnée) **(photo 3)**. Si vous n'avez pas eu le temps de détruire la base Viraxo, retournez-y, mais ne détruisez que ça **(photo 4)**. Pour une raison qui m'échappe, pendant que je détruisais tout ce qui se trouvait aux alentours, un transport a explosé, au point de navigation suivant... alors qu'aucun ennemi n'était sensé se trouver dans cette zone. Ne traînez donc pas. Dans le même ordre d'idées, un membre de l'escadron m'a signalé qu'il était en fâcheuse posture. Et il a explosé, alors que l'endroit était vide d'ennemis !

MISSION 30 - 2

MISSION 30 - 3



MISSION 30 - 4

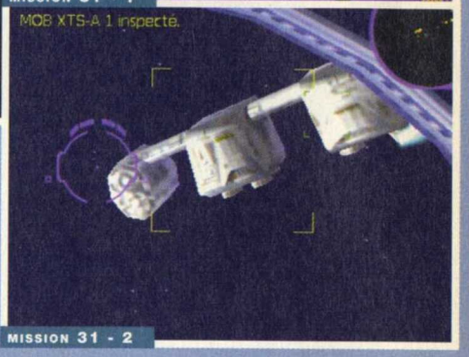
MISSION 30 - 1

Récompense : Insigne du Soleil Noir

MISSION 31 :
RECONNAISSANCE DU CONVOI IMPÉRIAL

Ah, elle me fait bien plaisir, cette mission ! Je ne vais pas y passer deux heures puisque justement, c'est une mission de rapidité. Vous avez un A Wing. Vous débarquerez au premier point de navigation alors qu'il n'y a encore personne. Un convoi fera bientôt son apparition. Le convoi est énorme **(photo 1)**... Ne vous préoccupez pas de vos boucliers : vous avez des contre-mesures. Si on vous envoie un missile, hop, des paillettes ! En mettant tout dans les réacteurs, vous pourrez aller à 180 à l'heure. Appuyez alors sur "O", pour cibler chaque objectif à identifier **(photo 2)**. Vous devrez zigzaguer tout le temps pendant que votre partenaire s'occupe des chasseurs. En moins de dix minutes, vous devriez tout avoir inspecté. Au début de la mission, au bout de quelques secondes, j'ai eu un message qui disait quelque chose du style "le vaisseau est parti, la mission est un échec". Ça ressemble tout de même à un bug car à l'essai suivant, tout s'est bien passé.

MISSION 31 - 1

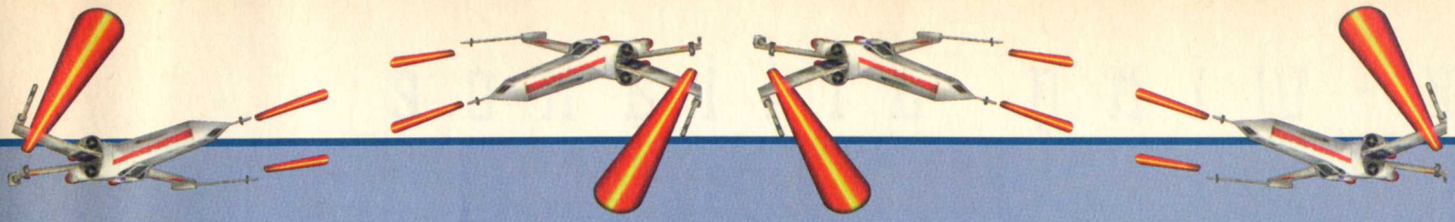


MISSION 31 - 2

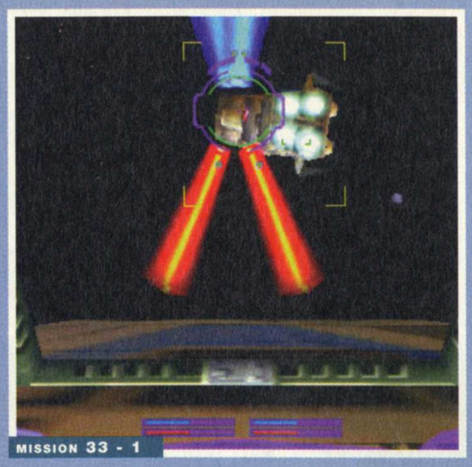
MISSION 32 :
SAUVETAGE D'AERON À LA COLONIE MINIÈRE

Cette mission va se dérouler très vite. Enfin, pour un peu de sécurité, il faut aller très vite. Dès que vous serez sorti du hangar, mettez tout dans les moteurs. Rendez vous au point de navigation. Comme vous pouvez le constater, le comité d'accveil est au rendez-vous, c'est le moins que l'on puisse dire : trois destroyers et le vaisseau personnel de Dark Vador, l'Executor **(photo 1)** ! À vingt-cinq kilomètres de là, la colonie minière **(photo 2)**. Foncez droit devant, sans vous occuper de ce qui se passe autour de vous. Lorsque vous verrez les premiers chasseurs, mettez de la puissance dans les lasers et passez la tourelle en mode Défensif. En quatre minutes, vous devriez vous retrouver en train de vous poser sur la colonie (Shift + D, avec la base sélectionnée). Passez dans la tourelle **(photo 3)** dès que l'on vous le demandera (G). À partir de là, dégommez tous les chasseurs qui arriveront vers vous. Les chasseurs alliés qui traînent dans le coin

MISSION 32 - 1



MISSION 32 - 2


MISSION 33 - 1

MISSION 34 - 1

MISSION 32 - 3

MISSION 33 - 2

MISSION 34 - 2

sont quand même d'un grand secours. Aeron mettra un temps fou pour arriver au vaisseau car elle est à l'autre bout de la base. Lorsqu'elle sera à bord, foncez vers la balise de navigation. Attention, la fin du trajet devrait être très chaude. Mettez tout dans les moteurs. Laissez éventuellement un peu de puissance pour les canons pour mettre la tourelle en mode Défensif. Dès que vous serez à proximité de la balise, à moins de 0,5 km, n'hésitez pas une seconde et appuyez sur "espace". Moi, je suis passé de l'autre côté de la balise avec 0 en bouclier !

Récompense : Photo d'Aeron

MISSION 33 : LA CAPTURE DU TRANSPORTEUR SUPROSA

Dans cette mission, vous devrez capturer un ordinateur se trouvant dans un transport. Lorsque vous arrivez au point de navigation suivant, il n'y aura rien. Mais un cargo ne tardera pas à faire son apparition. Attention, il est puissamment armé. Si possible, tirez dans son lance-missiles. Ensuite, sélectionnez le double tir lasers/ions pour réduire son bouclier à néant **(photo 1)**. Lorsque ce sera fait, tirez avec le canon à ions pour l'immobiliser. Le Corellien s'approchera alors et prendra l'ordinateur **(photo 2)**. Au point de navigation suivant, il y a un Destroyer et un Interdictor. Il faut vous débarrasser des deux. Mais avec un Y-Wing, c'est pas de la tarte car le blindage fond comme neige au soleil. Visez le Destroyer et plus particulièrement ses générateurs de boucliers **(photo 3)**. Faites exploser les deux. Bien entendu, je ne peux que vous conseiller de demander à vos équipiers de vous aider (même s'ils ne sont pas très efficaces). Pour vous débarrasser de ce vaisseau et de l'Interdictor, c'est pareil, il faut vous charger à bloc en boucliers lorsque vous vous éloignez du vaisseau à abattre (au besoin, rebalancez la puissance des lasers dans les boucliers), et vider vos lasers lorsque vous vous en rapprochez, à moins de 1,5 km bien sûr, il faut éviter de gâcher. Approcher du Destroyer est cependant plus simple qu'approcher de l'Interdictor. Ce vaisseau partira lorsqu'il n'aura plus de bouclier. Pendant la mission, vous n'aurez pas à vous occuper des chasseurs car Luke Skywalker et Dash Rendar s'en chargent. Vous êtes entre de bonnes mains ! Lorsqu'il n'y aura plus d'ennemis, vous pourrez passer au point de navigation suivant et rentrer à la base.

MISSION 33 - 3

MISSION 34 : L'ABANDON DE LA BASE REBELLE DE KOTHLIS

Une mission terrible pour moi ! En effet, j'ai... Non, je vous le dirai à la fin. Vous commencez en sortant du Liberté. Dirigez-vous vers la base Kothlis II, comme tous les X Wing (vous avez la possibilité de choisir un B Wing, ce que je vous conseille de faire). Bientôt, les forces impériales débarqueront dans le secteur. Il y a l'Executor ! La plate-forme qui se trouve entre la base et les Impériaux va exploser **(photo 1)** de toute façon. Restez toujours à côté du Rapière **(photo 2)** et occupez-vous de tous les chasseurs qui arriveront. Si le travail est fait correctement, toutes les forces rebelles seront bientôt à l'abri au point de navigation suivant. Bref, c'est une mission vraiment simple si on est assez rapide et bon en dogfight. Attention, il y a de nombreuses navettes de transport qui vont se pointer, PAR VAGUES. Pourquoi est-ce que je mets en avant le mot "vagues" : eh bien, il y a une astuce assez sympathique lors des missions de protection quand on pilote un B-Wing et que l'on a affaire à des vagues successives d'ennemis. Vous le savez, ces vaisseaux sont diablement efficaces. Si vous pilotez le B Wing, vous avez un canon à ions qui paralyse les vaisseaux ennemis. C'est une solution intermédiaire : vous neutralisez le vaisseau, sans le tuer. Que faut-il pour avoir une nouvelle vague ? Que toute une série de chasseurs soit entièrement abattue. Si l'un d'entre eux est juste HS, la vague suivante n'apparaîtra pas. Je ne peux que vous conseiller d'utiliser

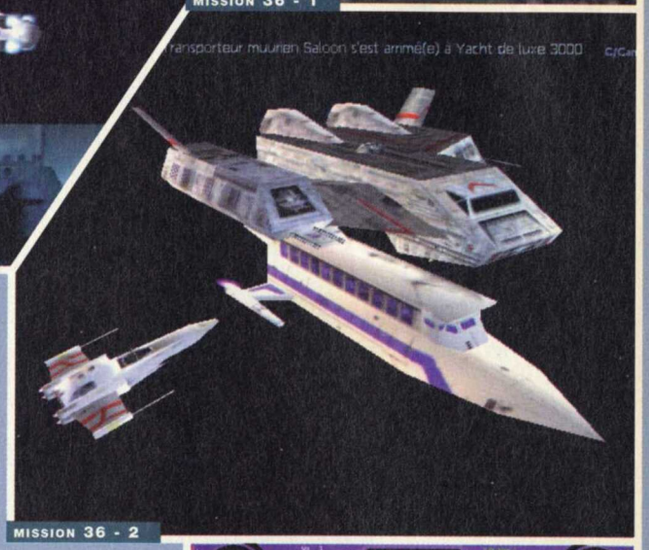
MISSION 34 - 3

MISSION 34 - 4

les canons à ions sur les transports **(photo 3)**. Ainsi, lorsque tout le monde sera à l'abri, vous pourrez achever les véhicules immobilisés et vous taper les vaisseaux suivants dans des dogfights moins stressants.
Et il restait ces deux grosses carcasses de métal qui signifiaient à coup sûr des bonus extraordinaires. Ça me faisait mal de laisser passer ça ! Alors, j'ai commencé classiquement par le Vengeur. On commence par détruire ses boucliers et paf, le voilà qui passe en hyperespace. Ça rapporte 500 points de le repousser ainsi. L'Executor allait sans doute faire la même chose. Mais bien sûr donner plus de points. Les boucliers de l'Executor possèdent deux cents points chacun. Il faut un peu s'acharner dessus. Si on pilote un B-Wing, on peut balancer les missiles. Mais lorsque ses boucliers furent détruits, il ne s'en allla pas. Je me suis dit que ce serait dommage d'avoir fait tout ce travail pour rien et je lui ai donc tiré dessus. Malheureusement, il faut là aussi s'acharner ; de plus, ce vaisseau a la particularité de ne jamais être "down". Vous pouvez tirer dessus tant que vous voulez, son système ne descendra jamais en dessous de 33 %. En tournant autour de lui, j'ai pourtant trouvé un endroit tranquille. Ça se passe en dessous, vers l'avant. Juste devant le premier enfoncement, tout près de la coque. Si vous avancez trop loin, des lasers vous tirent dessus. Si vous vous éloignez, aussi. Alors comme vous pourrez le constater, c'est long **(photo 4)**. Là, une astuce est nécessaire. Il vous faut un bout de scotch. Vous fixez le bouton de tir constamment appuyé et vous attendez. Rebalancez l'énergie des boucliers dans les lasers. Là, vous pouvez manger, regarder la télé, faire votre déclaration d'impôts... Il y en a à peu près pour cinquante minutes. Et boum ! Bien sûr, les derniers tirs, je vous conseille de les envoyer d'assez loin. Ça provoque beaucoup de dégâts quand ça explose. À ce moment-là, mettez les moteurs à fond. À votre retour, vous aurez une médaille et les félicitations de tout le monde.

MISSION 35 - 2

MISSION 36 - 1



MISSION 36 - 2

avec les chasseurs. Demandez-leur d'attaquer votre cible. Le croiseur se prendra une ribambelle de missiles sur la tronche. Dites-leur ensuite de continuer la mission quand les vaisseaux à protéger seront sur le point de partir en hyperespace. Vous terminerez alors ce croiseur en vous faisant pas mal de points. Prenez ensuite la balise pour vous rendre au point suivant. L'Empire interviendra encore avec... l'Executor, et ce, même si vous l'avez dézingué à la mission précédente (le jeu est rempli de bugs de ce genre)... Ça dégoûte... Enfin, les chasseurs qui en sortiront ne vous poseront pas trop de problèmes car vous avez de nombreux partenaires. La capsule doit atteindre l'Indépendance qui doit survivre pour que vous gagniez la mission **(photo 2)**. Bientôt, les vaisseaux que vous êtes censé protéger seront loin et vous pourrez tranquillement partir **(photo 3)**.

MISSION 37 - 1

MISSION 35 - 3

MISSION 37 - 2

MISSION 35 : PROTÉGEZ L'ORDINATEUR IMPÉRIAL

Bon, vous décollez avec un B Wing. Préférez-le toujours au X-Wing ; allez tout de suite au point de navigation avec toute la puissance dans vos moteurs. Vous tomberez sur la corvette Rapière en panne et une dizaine de corvettes ennemies. Lorsque vous les aurez presque toutes détruites avec vos équipiers, un croiseur arrivera, il "tractera" la corvette comme au début de La guerre des étoiles **(photo 1)**. Foncez dessus, seul. Vos équipiers se chargeront des chasseurs. Balancez vos missiles sur les boucliers. Essayez de les détruire le plus rapidement possible. Utilisez ensuite le canon à ions pour mettre les systèmes HS. Là, vos alliés devraient en avoir terminé

CAMPAGNE 7

BATAILLE 5 :
RASSEMBLEMENT DE LA FLOTTE

Maintenant que l'Alliance sait que l'Empire est en train de mettre au point une seconde Étoile de la Mort, il lui faut réunir toute sa flotte pour mettre l'Empire à genoux en détruisant son nouveau projet. Cette campagne consiste justement à réunir les troupes.

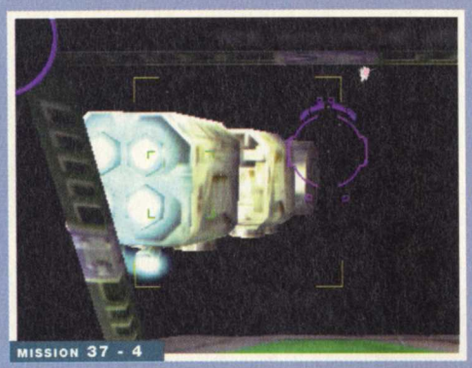
MISSION 36 :
LA RENCONTRE ENTRE L'ALLIANCE ET DUNARI

C'est une mission de protection entre deux délégations. Rien de plus simple car vous n'aurez pas de gros croiseurs à affronter. Seulement des chasseurs. Le problème, c'est que vous pilotez un Z95 et que c'est vraiment naze comme vaisseau. Vous avez des missiles ; je ne peux que vous conseiller de les garder pour le transporteur qui arrivera lors du deuxième assaut. Attention, si vous êtes locké, je ne puis que vous conseiller de lancer des contre-mesures ou d'abattre le missile, car le blindage du Z95 est plus que sommaire. La rencontre entre les deux délégations va durer environ cinq minutes **(photo 1)**. Ne laissez aucun vaisseau approcher. Vos collègues sont nombreux et brillants, ce sera facile. À la fin de la mission, un croiseur arrivera, mais les deux vaisseaux amarrés ensemble seront sur le point de se séparer **(photo 2)**. Le croiseur est loin des deux délégations et c'est sans problème que tout le monde s'enfuit.

MISSION 37 :
ATTAQUEZ LE CONVOI IMPÉRIAL

Cette mission se divise en trois parties. La première est très courte, la deuxième moyenne la troisième interminable. Décollez, mettez de la puissance dans vos moteurs et passez en hyperespace. Vous devez inspecter les cargos du convoi qui se trouvent devant vous. Dirigez-vous rapidement vers vos objectifs et neutralisez-les avec le canon à ions **(photo 1)** ; vous n'aurez le temps que d'en faire un ou deux tandis que vos alliés feront de même de leur côté. Soudain, les Hurrims vont attaquer les civils. Voilà la deuxième partie de la mission, du dogfight. Les Hurrims doivent être votre seule préoccupation **(photo 2)**. Demandez à vos partenaires de vous assister lorsque vous ciblez un ennemi. Vous vous en débarrasserez beaucoup plus vite. La rapidité doit être de la partie ; de plus, vous n'avez qu'un Y Wing. Vous devrez éliminer tous les Hurrims, en les neutralisant ou en les abattant. Bientôt, il n'y en aura plus. Mais l'Empire pointera le bout de son nez avec une dizaine de chasseurs Tie **(photo 3)**.

MISSION 37 - 3


MISSION 37 - 4

Occupez-vous-en, avec vos partenaires, toujours en leur demandant de vous aider. Lorsque tous les adversaires seront liquidés, vous entamerez la troisième phase de cette partie : l'attente. Il ne faut pas partir avant les transports Mobquet. L'un d'entre eux se trouve particulièrement loin de la balise hyperespace **(photo 4)**. Il faut donc attendre, encore et encore... La victoire est à une dizaine de minutes.

MISSION 38 :
LIBÉREZ EMON

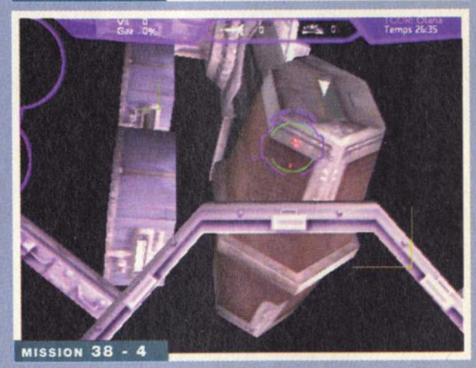
Rendez-vous au point de navigation appelé "dépôt". Là, vous pouvez fouiller tous les containers pour trouver la bombe ; si vous voulez aller plus vite, sachez qu'elle est cachée dans un container en forme de cigare, le "Ré/Pr Compagnie Bebel Gaz 2". Amarrez le container à votre vaisseau **(photo 1)** et passez au point de navigation suivant. Maintenant, approchez-vous de la base **(photo 2)**. On vous expliquera qu'il faut laisser le container à une distance comprise entre 1 et 1,5 km de la base. Donc, lockez la base et laissez tomber le container (Shift + R) lorsque vous serez à cet intervalle de distance de la base. Un vaisseau s'occupera de le ranger à l'intérieur de la base. Il vous faudra attendre quelques minutes. Lorsque le container aura franchi la porte du hangar, il explosera. Bien entendu, à ce moment-là, les chasseurs ennemis vous attaqueront. Répondez à leur attaque **(photo 3)** pendant qu'Olin se charge de récupérer Emon. Ça devrait être assez rapide. Votre frère sera bientôt sain et sauf dans le vaisseau allié. Ce dernier fichera le camp très rapidement. Il restera sans doute quelques ennemis. Vous pourrez détruire tout ce qui se trouve dans le coin sans risquer trop gros et en gagnant ainsi un peu de points **(photo 4)**.

Récompense : Passe de luxe pour le Casino de Dunari

MISSION 38 - 1

MISSION 38 - 2

MISSION 38 - 3


MISSION 38 - 4

MISSION 39 :
PROTÉGEZ LA RETRAITE DES CONTREBANDIERS

Cette mission ne présente aucun intérêt particulier. Les contrebandiers évacuent au fur et à mesure le personnel du casino **(photo 1)** pendant une attaque impériale. Vous

MISSION 39 - 1

devez repousser les vagues de tous les chasseurs ennemis. Il y aura des chasseurs Tie de base comme des bombardiers, c'est assez varié. La formation de X Wing dont vous faites partie contient de nombreux chasseurs et c'est sans mal que toutes les vagues seront repoussées. À la limite, si vous aviez une cible prioritaire à attaquer, prenez les missiles lancés par les bombardiers Tie. Pour être sûr que le casino ne soit pas détruit. Ensuite, entre deux ennemis, vous pouvez escorter chacun des vaisseaux prenant la fuite **(photo 2)**. Le truc à ne pas faire dans cette mission, c'est d'essayer de dégommer le Croiseur impérial **(photo 3)**. Il est véritablement méchamment efficace. Même moi qui adore les gros bonus, j'ai renoncé à l'attaquer, celui-là ! Donc, dès que vous le pourrez, mettez les bouts.

MISSION 40 : LE SAUVETAGE DES CONTREBANDIERS

Bon, cette mission est très simple. Lorsque vous arriverez au premier point de navigation, vous trouverez rapidement la navette attaquée **(photo 1)**. Foncez sur elle. Des ennemis arriveront en grand nombre. Pourchassez-les, les uns après les autres. Ne faites pas dans la dentelle **(photo 2)**. Allez au point de navigation suivant et là aussi, détruisez tous les ennemis possibles. Il ne vous restera plus qu'à prendre le point de navigation suivant pour atteindre la flotte et pour que la navette rentre tranquillement à l'abri.

MISSION 41 : RÉCUPÉREZ LE DATACOM DE LA FAMILLE

Bon, on commence par explorer les environs, il y a vraiment beaucoup de containers et il faut trouver celui qui contient le Datacom. Pour aller plus vite, sachez qu'il est caché dans une caisse de type "CN/K", l'entrepôt 24 exactement **(photo 1)**. Lorsque vous l'aurez identifié,

MISSION 41 - 2

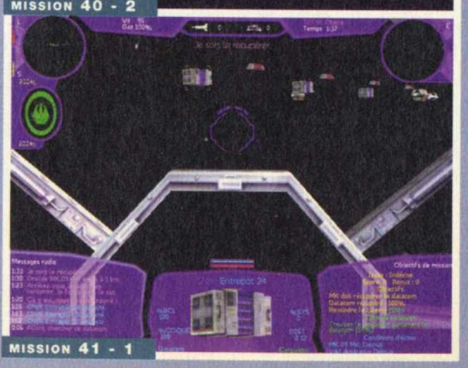
MISSION 41 - 3

Emkay va faire un tour dehors et le récupérer **(photo 2)**. Bien évidemment, à ce moment-là, vous serez attaqué. Débarrassez-vous vite des ennemis, avant qu'ils n'endommagent Emkay. Lorsque tous les ennemis seront descendus, allez récupérer Emkay. Passez au point de navigation suivant et approchez-vous du vaisseau de votre frère **(photo 3)**. Amarrez-vous avec lui (Shift + D). Au bout de quelques instants, le transfert aura été effectué. Il ne vous restera plus qu'à rentrer au Défiance.

Récompense : Membre honorifique du réseau Bothan

MISSION 40 - 1

MISSION 40 - 2


MISSION 41 - 1

MISSION 39 - 2

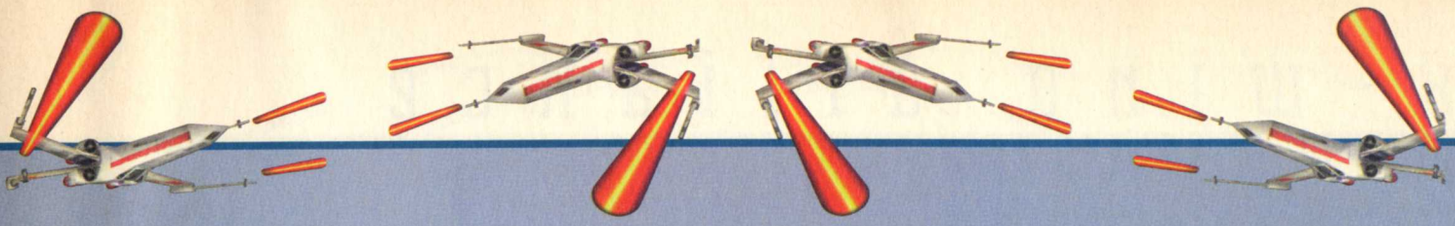
MISSION 39 - 3

MISSION 42 : L'ATTAQUE DE LA BASE DES PIRATES

Si vous voulez vous faire un peu de points, ça se joue dès le début de la mission. Mettez tout dans les moteurs et dirigez-vous rapidement vers vos objectifs, désignés par la touche "O". Ce sont des astéroïdes sur lesquels vos ennemis ont fixé des canons **(photo 1)**. "Linkez" vos canons laser et vos canons à ions et foncez dessus. Un peu avant d'être à portée de tir, remettez de l'énergie dans les lasers et balancez une partie de l'énergie des boucliers dans les lasers. Vous pourrez ainsi détruire quelques rochers qui vous feront gagner pas mal de points. Les B Wing arrivant sur place termineront un peu le travail et s'attaqueront à la base, remplie d'otages. Attaquez cette structure aussi, avec le canon à ions. Lorsque la base sera HS **(photo 2)**, une navette s'enfuira ; il faut à tout prix l'identifier et la mettre HS elle aussi pour que l'Alliance capture Nakhym **(photo 3)**. C'est à peu près à ce moment-là qu'un Destroyer impérial fera son apparition. Laissez les autres B Wing s'en occuper au début. Pour le moment, occupez-vous des Tie qui arrivent les uns après les autres. Au bout de quelques minutes, le Destroyer devrait être sacrément endommagé ; terminez-le aux missiles **(photo 4)**. Normalement, des transports devraient avoir sauvé les otages de la base. Ils rentreront bientôt à la frégate "Jericho". Celle-ci mettra un moment à s'en aller hors de cette zone pour passer en hyperespace. Lorsque ce sera fait, vous aurez gagné et pourrez à votre tour partir.

Récompense : Décoration de l'Amiral de la flotte

MISSION 42 - 1



CAMPAGNE 8
LES HEURES SOMBRES

BATAILLE 8

MISSION 43 : RENCONTRE AVEC LA DÉLÉGATION DE BOTHANS

Cette mission n'est pas très difficile quand on sait quelles sont les cibles prioritaires à attaquer. Vous devez défendre une navette qui fait l'aller-retour entre deux gros vaisseaux. Lorsque vous arriverez au point de navigation de l'échange, il n'y aura personne excepté votre équipier. Lorsque la navette fera son apparition, c'est-à-dire qu'elle sortira du hangar du Tal'cara, enregistrez-la en vue d'un rappel futur (avec Shift + F5, par exemple et F5 pour le rappel). Bientôt, les premiers ennemis afflueront **(photo 1)**. Foncez dessus, il y en a plein mais votre escorte d'Y-Wing est aussi terriblement efficace. Lorsque le Marauder fera son apparition, précipitez-vous vers la navette **(photo 2)**, avec beaucoup de puissance dans les moteurs. Non pas pour la protéger du Marauder, mais des navettes qui sont arrivées en même temps qu'elle. Lorsque vous arriverez à proximité de la navette, sélectionnez l'ennemi le plus proche. Normalement, il devrait y avoir quatre IRD dans le secteur. Balancez tous vos missiles sur ces saloperies. Ils ne sont pas bien résistants mais ils sont l'origine de nombreux échecs à cette mission. Et pour cause : les Y-Wing ne s'en occupent pas du tout et la navette est sans défense. Bientôt, la navette sera à bord du Liberté. Occupez-vous des vedettes pour le moment. Les Y-Wing finiront par descendre le Marauder **(photo 3)**. À ce moment-là, une capsule s'échappera du vaisseau. Il faut que vous l'identifiez. Ne la détruisez pas. Terminez la mission en tirant sur les nouveaux ennemis qui feraient éventuellement leur apparition. Lorsque le Tal'cara passera en hyperespace, vous vous serez sans doute débarrassé de tous les ennemis. Là, il ne vous restera plus qu'à vous rapprocher du Défiance et entrer dans le hangar ; ben oui, pas besoin de passer en hyperespace !

Récompense : Croissant de Kalidor : Scimitar d'Argent

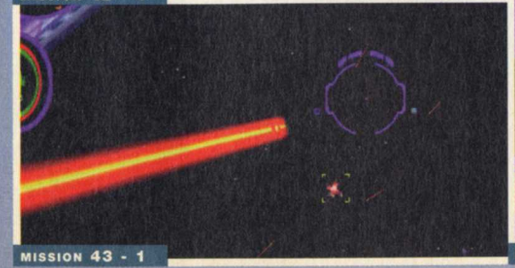
MISSION 44 : LOCALISEZ LA BASE DES MERCENAIRES

Allez au point de navigation appelé "vaisseau allié" et dirigez-vous vers le Redhawk **(photo 1)** ; amarrez-vous avec ce cargo (Shift + D). Lorsqu'Aeron commencera à récupérer les données **(photo 2)**, vous serez attaqué. Passez dans la tourelle pour repousser les chasseurs ennemis **(photo 3)**. Cela devrait aller assez vite. Quand Aeron aura pris ce qui l'intéresse, il ne vous restera plus

MISSION 42 - 2

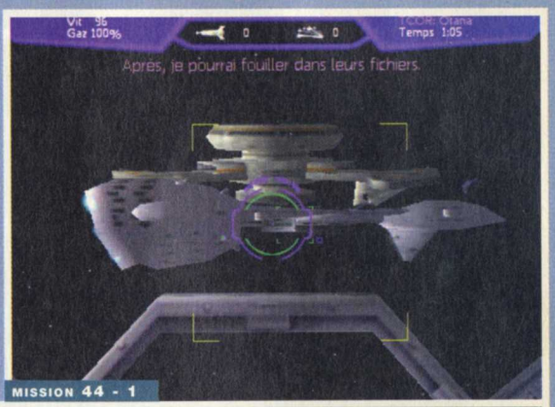
MISSION 42 - 3

MISSION 42 - 4

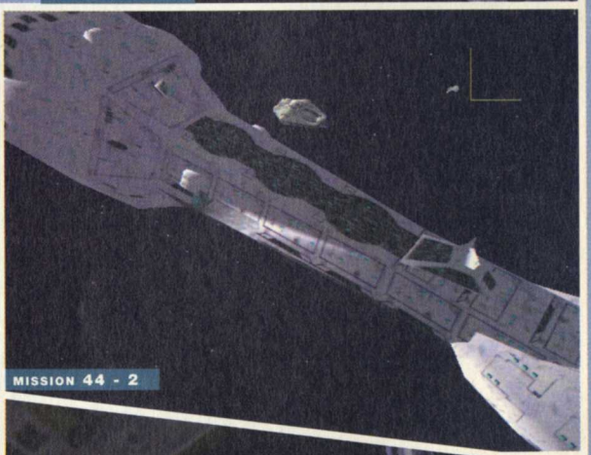

MISSION 43 - 1

MISSION 43 - 2

MISSION 43 - 3



MISSION 44 - 1


MISSION 44 - 2

MISSION 44 - 3

qu'à décoller, achever les ennemis et passer en hyperespace. Malheureusement, au point de navigation suivant, vous aurez une surprise ! Cinq Destroyers seront présents **(photo 4)**. Et bien sûr, de nombreux chasseurs Tie arriveront. Explosez-les tous. De toute façon, il faut le temps qu'Emkay trouve une nouvelle balise de navigation. Et puis partez... ou pas. Croyez-le ou non, j'ai explosé les cinq Destroyers impériaux ! C'est faisable, avec un peu de patience et à la fin de la mission, au lieu d'avoir les 1000 ou 2000 points de rigueur, j'en avais 15000 ! Enfin, faites comme vous voulez... Passez au point de navigation suivant. Ici, amarrez-vous avec la station cargo. Vous aurez là encore de la visite ; passez une fois de plus dans la tourelle et dégommez ce que vous pourrez. Bientôt, vous aurez de nouvelles coordonnées. Il ne vous restera plus qu'à décoller, aller au point de navigation suivant. Pour finir, il vous suffira de survoler la base pour constater qu'elle est remplie de mercenaires. Revenez ensuite au vaisseau-mère, non sans avoir détruit tous les chasseurs ennemis.

Récompense : Blouson de mercenaire.

MISSION 44 - 4

MISSION 45 : ASSAUT SUR LA BASE DES MERCENAIRES

Cette mission ne pose vraiment aucun problème. Lorsque vous arrivez sur les lieux **(photo 1)**, il suffit de se concentrer sur les défenses fixes qui tournent autour de la base. Tout d'abord, occupez-vous des rochers armés de canons et des chasseurs éventuels **(photo 2)**. Normalement, vous devrez en avoir pour un moment mais vous n'êtes pas seul et ne risquerez pas grand-chose. Lorsque vous en aurez terminé avec toutes ces cibles, attaquez-vous au Redhawk avec vos équipiers. Lorsqu'il sera complètement HS, un transport de troupes arrivera. Il s'amarrera à la base **(photo 3)**. Vous serez averti qu'une bombe menace le complexe. Détruisez rapidement la navette ennemie qui vient foutre la pagaille. Ensuite, Aeron ira s'amarrer avec la base pour désamorcer la bombe et vous aurez gagné cette mission **(photo 4)**. Alors attention, aucun problème, j'exagère. J'ai recommencé cette mission de nombreuses fois. À cause d'un bug. Aeron s'amarrait à la base mais au lieu d'avoir un

MISSION 45 - 1

MISSION 45 - 4

MISSION 45 - 2

MISSION 46 - 1

MISSION 46 - 3

MISSION 45 - 3

MISSION 46 - 2

MISSION 47 - 1

message de félicitations de fin de mission lorsqu'elle redécollait, elle se mettait à tirer sur la base et les choses en restaient là. Bref, j'ai réussi alors que je venais de faire exactement les mêmes choses que précédemment. On attend le patch !...

MISSION 46 :
LE SAUVETAGE DES ESPIONS BOTHANS

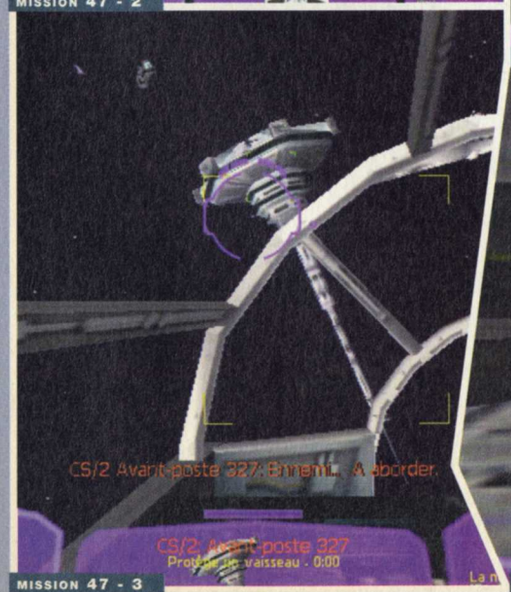
Dans cette mission, il faut commencer par faire défiler les objectifs et repérer où sont cachés les Bothans. Ça va assez vite. Je ne peux que vous conseiller de mettre toute la puissance possible dans vos moteurs **(photo 1)**. Lorsque tous les véhicules auront été identifiés **(photo 2)**, il va falloir s'occuper du gros de la mission : l'Interdictor. Vos équipiers auront envoyé leurs missiles et l'objectif sera déjà bien entamé. Lancez à votre tour vos missiles. Terminez ce vaisseau au laser. Lorsqu'il atteindra les 40 % de coque, il essaiera de s'enfuir. Mais vous pourrez le détruire assez facilement sans trop vous presser. Normalement, les deux premiers convois de Bothans devraient exploser. C'est le troisième qui devrait passer. Si vous faites attention ! En effet, des bombardiers devraient sortir de leur hangar. Comme d'habitude, ils sont vos cibles prioritaires **(photo 3)**. Demandez à vos équipiers de vous aider. Pour terminer cette mission, je vous conseille de ne pas trop vous approcher du Destroyer.

MISSION 47 :
VOLEZ LA NAVETTE IMPÉRIALE

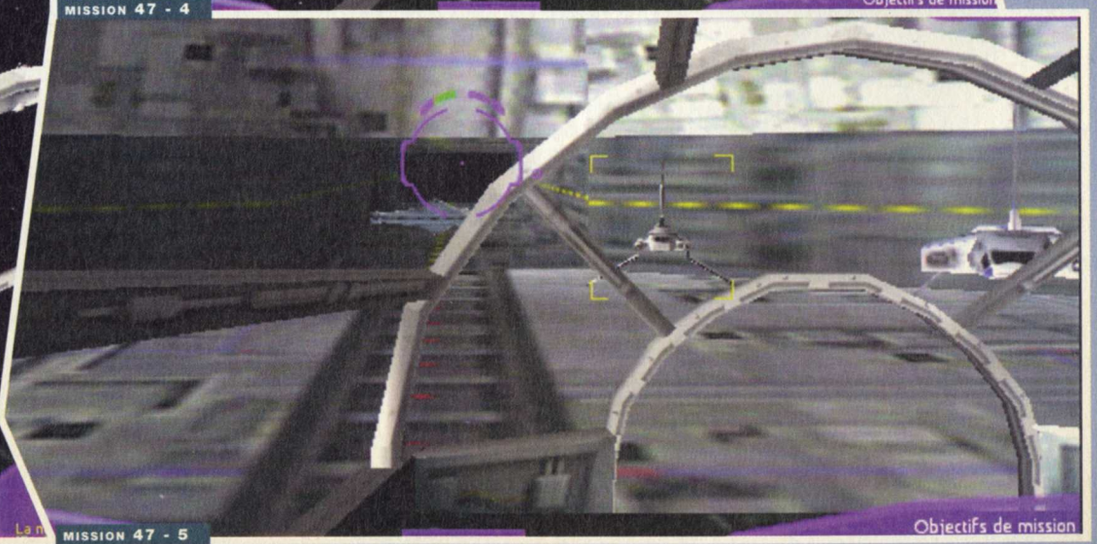
Cette mission est la plus difficile de tout le jeu. Au premier point de navigation, vous vous retrouverez aux douanes. Tout au long du début de cette mission, il faut absolument que vous vous teniez éloigné de tous les vaisseaux de l'Empire, à plus de 0,5 km (pour vous laisser un peu de marge). Si le moindre chasseur arrivait à cette distance de votre vaisseau, la mission serait perdue. Il va donc falloir jouer très serré. Lorsque vous arrivez aux douanes, braquez vers la gauche **(photo 1)**. Vous allez communiquer avec les douaniers ; ils vous donneront le prochain point de navigation. Continuez à faire un détour par la gauche de la base afin qu'aucun chasseur ne se rapproche. Lorsque vous serez à 3 km, vous pourrez vous diriger droit dessus. Au point suivant, c'est plus compliqué. Vous verrez qu'un chasseur Tie se rapproche dangereusement de votre appareil. Faites demi-tour **(photo 2)**. Au bout d'un moment, quand le douanier dira que vous avez l'autorisation d'atterrir, le chasseur se lassera et vous le verrez faire demi-tour, sur votre écran de contrôle. Vous le verrez aussi prendre de la distance, bien sûr. Là encore, la tour de contrôle vous parlera. Au bout d'un moment, vous aurez l'autorisation de vous poser **(photo 3)**. Là, il n'y a pas trop de problèmes. Approchez-vous à moins d'un kilomètre de la base et amarrez-vous avec **(photo 4)**. Vous vous retrouverez à l'intérieur de celle-ci. Là, lockez le vaisseau qui vous intéresse (passez toutes les navettes en revue). Vous attendrez un long moment sans que rien ne se passe **(photo 5)**. Profitez-en pour recharger les boucliers et les lasers. Lorsque l'opération sera réalisée, je vous conseille de mettre toute l'énergie possible dans les moteurs. Suivez la navette, de loin ; regardez dans quel couloir elle part. Quand elle sera sur le point de sortir, mettez vos moteurs à 100 % et dépassez-la. Dans un premier temps, la base va vous tirer dessus, provoquant d'énormes dégâts au vaisseau. Ensuite, vous sortirez de la portée de son tir. Immédiatement, vous serez pris en chasse par des Tie, dont vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser.

MISSION 47 - 2

MISSION 47 - 4



MISSION 47 - 3



MISSION 47 - 5

MISSION 48 :
ESCORTEZ LA FLOTTE REBELLE

Bof, pas grand-chose à dire sur cette mission. Commencez par passer par la balise de navigation menant au Défiance. Ensuite, approchez-vous de lui **(photo 1)**. Les ennemis arriveront bientôt. Il y aura de nombreux chasseurs. Comme d'habitude, dès que vous verrez l'apparition de bombardiers, ils devront devenir votre cible prioritaire **(photo 2)**. Si besoin est, balancez vos missiles sur eux. Vous vous débarrasserez vite de tout le monde. Lorsque l'on vous en donnera l'autorisation, prenez la balise de navigation vers le système Sullust pour vous retrouver à l'Indépendance.Vous pouvez aller faire un tour dans le hangar du Liberté pour refaire le plein de missiles. Revenez au point de navigation où se trouve le reste de la flotte pour la défendre des attaques ennemies **(photo 3)**. Attention car il y aura vraiment beaucoup de bombardiers. C'est toujours un grand bonheur de shooter des bombardiers mais là, il y en aura des vagues incroyablement nombreuses. Enfin, ne dramatisons pas, ce sont des cibles faciles ! Lorsque vous en aurez terminé, rentrez au hangar.

Récompense : Étoile d'Aldérande.

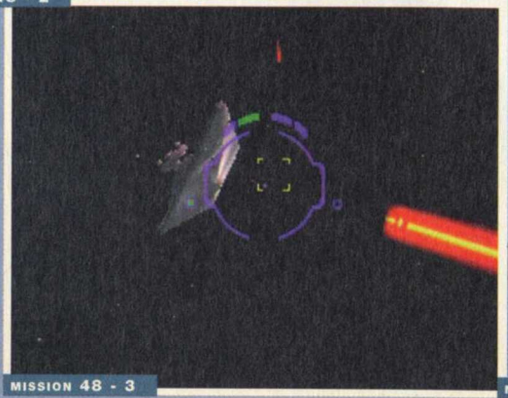
MISSION 49 :
RÉUNION DE FAMILLE

Encore une mission à rebondissements. Lorsque vous sortirez du hangar, allez à la base Azzameen. Vous y assisterez à une longue conversation avec l'oncle, à l'issue de laquelle vous obtiendrez une nouvelle balise de navigation, Kessel. Allez-y. Arrivé là-bas, amarrez-vous à la Station de Kessel **(photo 1)**. Aeron ira compulser la liste des prisonniers. Elle ne trouvera pas les noms de Tomas et Galin. En fait, tout est un piège de l'oncle. Les Impériaux arrivent ; il vous faudra alors faire très vite et vous débarrasser de tous ces gêneurs. Bien entendu, l'oncle fichera le camp ! Lorsque vous aurez éliminé tout le monde, allez au point suivant. Là, vous pourrez vous faire un gros carton contre de nombreuses structures. Des rochers armés de tourelles notamnent et un Destroyer **(photo 2)**. Tout ceci vous fera pas mal de points. La balise suivante vous fera regagner la flotte rebelle **(photo 3)**. Et voilà donc la mission qui me fait dire qu'il y aura au moins un add-on. Ben oui, laisser filer le traître de la famille comme ça, ça fait un peu mal, quand même. Les missions suivantes sont en effet consacrées à la destruction de l'Etoile noire.

Récompense : Galaxies liquides.

MISSION 48 - 1

MISSION 48 - 2


MISSION 48 - 3

MISSION 49 - 2

MISSION 49 - 3

MISSION 49 - 1

CAMPAGNE 9
LA BATAILLE D'ENDOR

MISSION 50 :
LA BATAILLE D'ENDOR

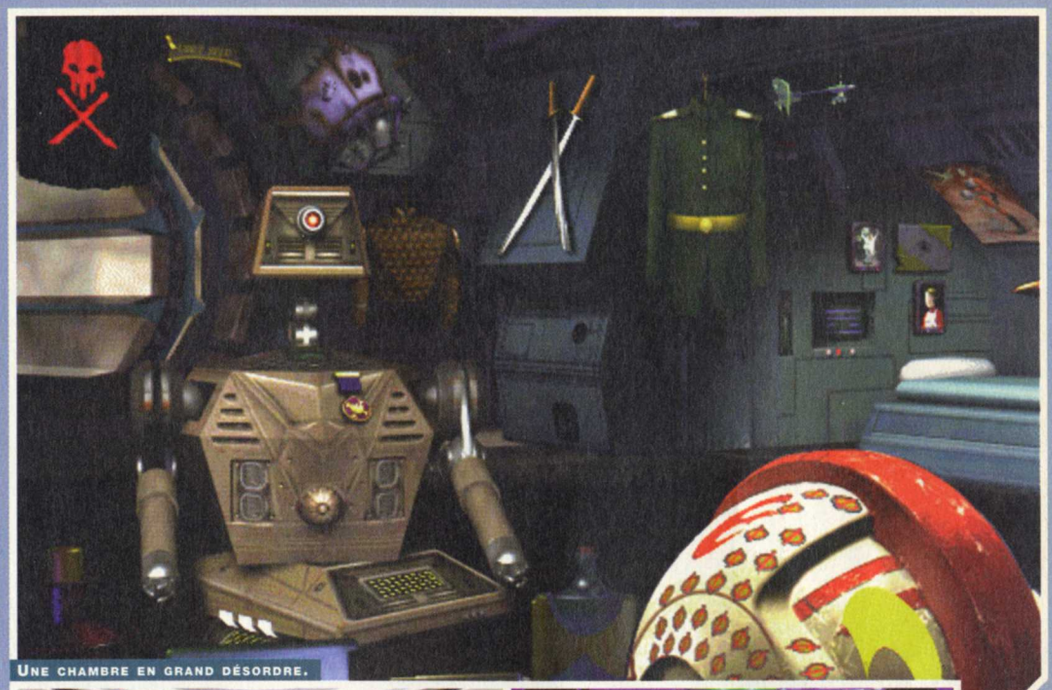
Rien de plus facile que cette mission. Il suffit de détruire tous les Tie qui se pointeront devant vous. Vous avez de nombreux équipiers **(photo 1)** et en quelques minutes, vous viendrez à bout de tout le monde. Bien entendu, je ne peux que vous conseiller d'utiliser vos tourelles pour tirer sur la cible en cours ou en utilisant le mode Défensif **(photo 2)**.

MISSION 51 :
CE TRUC EST OPÉRATIONNEL !

Moi, en sous-titre de cette mission, j'aurais mis : "...et le bidule va tirer. Éloignez vos bazars et attaquez-moi ces bordels !" Mais cela aurait pu sembler un peu long.
Vous ne pourrez rien faire pour sauver le Calamari devant vous **(photo 1)**.
Pas trop de problèmes non plus pour la résoudre, celle-là : il faut flinguer l'Executor (bien entendu, même si vous l'avez déjà dégommé précédemment dans le jeu). Lockez-le et sélectionnez les générateurs de boucliers. Acharnez-vous dessus avec vos collègues. Lorsque ce vaisseau sera détruit ou aura son système à zéro, il s'écrasera sur l'Étoile Noire **(photo 2)**.

MISSION 51 - 1

MISSION 51 - 2


UNE CHAMBRE EN GRAND DÉSORDRE.

MISSION 50 - 1

MISSION 50 - 2

MISSION 52 - 1

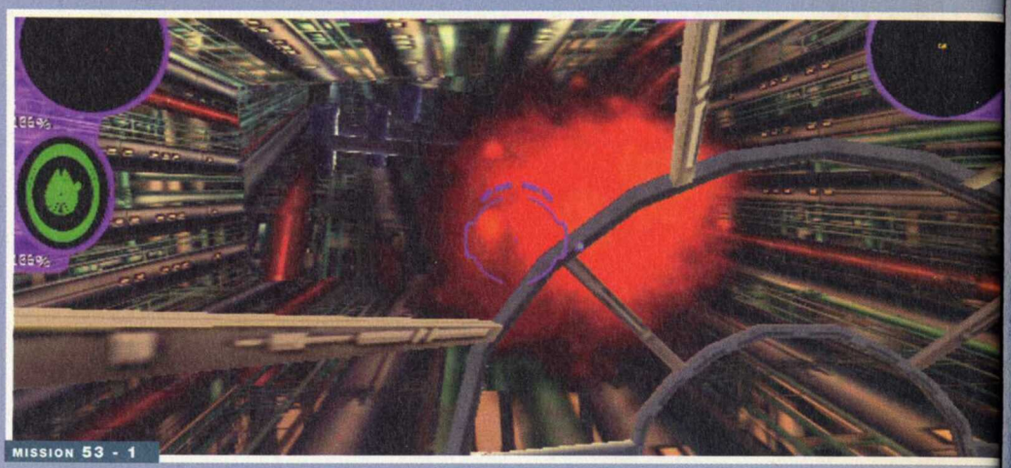
MISSION 52 - 2

MISSION 52 - 3

MISSION 52 :
LE BOUCLIER EST DÉSACTIVÉ !

Ne craignez rien du rayon de l'Étoile de la Mort **(photo 1)**, ce n'est pas vous qu'il vise ! Cette mission ressemble à s'y méprendre à la 49, c'est vrai. La seule différence, c'est qu'elle est en temps limité. Vous avez environ une dizaine de minutes pour abattre tous les chasseurs se trouvant dans les parages **(photo 2)**. Mais attention, vers la fin de la mission, certains se trouveront vraiment loin de l'endroit où vous vous trouvez. Dans ce cas-là, mettez la sauce dans les moteurs et/ou envoyez vos équipiers s'occuper de ces lâches. Lorsque 100 % des chasseurs seront liquidés, une balise fera son apparition. Dirigez-vous dessus avant la fin du compte à rebours **(photo 3)**. Cette mission n'est pas difficile ; il faut simplement aller vite.

x-wing alliance


MISSION 53 - 1

MISSION 53 : DANS LES ENTRAILLES DE L'ÉTOILE NOIRE

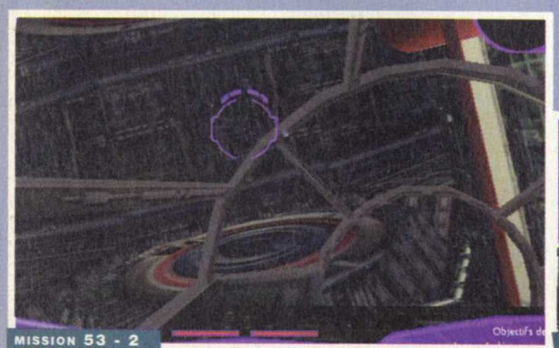
La mission que l'on attendait est... buggée jusqu'à la moëlle. Parfois, il suffit de rentrer dans un mur pour faire des tonneaux sans pouvoir redresser la situation. C'est vraiment plus que pénible. Ajoutez à cela que cette mission est difficile et longue, vous comprendrez que ces bugs ne nous simplifient pas la tâche.

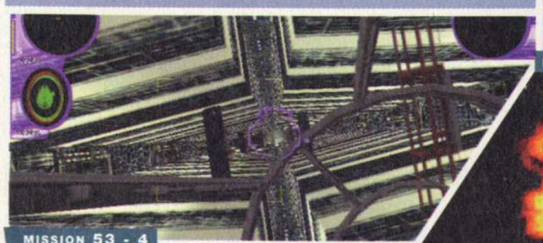
La première question qui vient à l'esprit est : à quelle vitesse aller ? Vous pouvez rester à 102. Mais dans certains passages, ce sera très, très casse-cou. Je ne puis que vous conseiller de remettre de la puissance dans les boucliers. Vous n'aurez besoin que moyennement de vos lasers. Mettez donc une recharge normale.

Saviez-vous que vous pouvez détruire des éléments du décor de cette mission **(photo 1)** ? Les tuyaux qui vous barrent la route par exemple ? Je peux vous assurer que ça aide bien ! La contrepartie de cette technique de déblayage, c'est que vous serez poursuivi par des chasseurs Tie assez longtemps. Votre tourelle ne peut rien contre ces chasseurs, même en mode Automatique. La seule façon de se débarrasser des gêneurs, c'est d'attendre qu'ils se fracassent contre les tuyaux. Les détruire dégage votre route mais aussi celle des ennemis. Bon, au bout d'un moment, de toute façon, tous vos équipiers se seront chargés de vos poursuivants et la vie sera belle.

Dès le début de la mission, vous vous apercevrez que la route principale menant au générateur est coupée. C'est par là que vous reviendrez mais pour le moment, il est hors de question de l'emprunter. Tournez vers la gauche. Bon, en principe là, vous n'avez pas eu encore à faire tourner le Faucon sur lui-même. Donc, c'est bien à gauche qu'il faut tourner ! Mais après, vous risquez de bouger et de tourner pour éviter des murs. Je ne pourrais donc plus vous parler de gauche et de droite. Ensuite, vous allez arriver dans une salle gigantesque où des containers passent à travers des sortes d'anneaux pour se déplacer plus vite. Essayez de vous glisser exactement entre deux anneaux. Attention, ce passage peut bugger si vous vous prenez une bordure d'anneau. Vous ne pourriez plus avancer et vous vous prendriez constamment des chocs. C'est le passage le plus sensible du jeu. Après la traversée d'un couloir à grande vitesse, vous arrivez dans une salle du même type. Mais là, la succession des anneaux ne vous fait pas accélérer. Dirigez-vous derrière les anneaux pour continuer sur votre lancée. Cette salle est l'occasion de vous débarrasser des Tie qui vous suivent. Le couloir suivant est assez long et changeant. À un moment donné, vous entendrez un équipier dire que vous perdez trop de vaisseaux. Une minute plus tard, vous aurez la possibilité de tourner à gauche ou à droite **(photo 2)**. Un des deux passages mène au rayon de l'Étoile de la mort. Rassurez-vous, ce n'est pas si expéditif que ça. Disons que vous pouvez le bousiller en beauté quand même. Il faut taper dans l'espèce de bouton, en face de la sortie du couloir. Vous pouvez aussi abîmer la lentille. Ce petit détour n'est pas obligatoire mais rapporte mille points de bonus. Revenez sur vos pas, à l'embranchement où vous pouviez tourner à gauche ou à droite. Cette fois-ci, empruntez l'autre direction. Là aussi, vous vous retrouverez dans une autre grande salle. Des soldats en combinaison spatiale installent une mitrailleuse. Détruisez-la ; puis détruisez les soldats (là, votre tourelle s'impose). Remarquez l'endroit d'où sortent les soldats **(photo 3)**. C'est par là qu'il va falloir passer. Vous touchez au but : vous êtes dans la dernière ligne droite **(photo 4)**. Vous allez arriver dans la grande salle, comme dans le film **(photo 5)**. Wedge va lancer des torpilles qui feront baisser le générateur à 75 %. Armez vos torpilles. Avant de tirer, faites le tour de la salle pour repérer la sortie **(photo 6)**. Lockez non pas le générateur mais, dans les sous-systèmes (avec la touche ";"), le réacteur. Il suffit de tirer une torpille. Maintenant, FAITES DEMI-TOUR !!! Vite !!! Passez par le conduit que vous venez d'emprunter. Mettez tout dans les moteurs, plus rien dans les boucliers (si vous êtes touché par la déflagration, vous êtes mort), plus rien dans les lasers (tous les ennemis sont morts). Tentez tant bien que mal d'éviter les tuyaux. Si vous tenez le coup, si vos nerfs tiennent le coup plutôt, pendant une minute, vous arriverez à sortir **(photo 7)**. May the force be with you...

Léo de Urlevan (ldu@club-internet.fr)


MISSION 53 - 2


MISSION 53 - 4

MISSION 53 - 6

MISSION 53 - 3

MISSION 53 - 5

MISSION 53 - 7

Partenaire Officiel de la Fête du cinéma

AlloCiné fête le cinéma

les 27, 28 et 29 juin partout en France

©AlloCiné 1999 - Tél : 01 53 53 51 51

MCM La chaîne musicale

SFR Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

Europe 2

32 Mo

3D Blaster Savage4,

Des graphismes mordants de réalisme !

Dans la jungle des cartes video 2D/3D, il n'y a pas d'hésitation à avoir ! Fiez vous à la **3D Blaster Savage4** ! Avec 32 Mo de mémoire et le procédé exclusif de compression de textures S3TC, les images fourmillent de détails dans une luxuriance de couleurs...
Les jeux et les applications multimédia pourront atteindre les plus hautes résolutions sans compromis sur la vitesse d'affichage.

Dépassez vos limites avec la 3D Blaster Savage4 !

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 86 03 (dans la limite des stocks disponibles).

Spécifications :

- Disponible en versions PCI ou AGP
- 32 Mo de mémoire
- Processeur Savage4 de S3 Incorporated
- Procédé exclusif S3TC
- Affichage en millions de couleurs (32 bits) jusqu'à la résolution de 1 900 x 1 200
- Gère tous les effets 3D dans les jeux
- Compatible Microsoft Direct3D et Open GL
- Décodage DVD, MPEG 1 et MPEG 2

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio **Cartes graphiques** **Haut-parleurs** **PC-DVD** **Vidéo**

© 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, le logo Sound Blaster et le logo Creative sont des marques déposées.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis. Le contenu réel peut être légèrement différent du contenu décrit. Photos non contractuelles.